

LA RIVISTA DEL FANTASTICO - N° 140 LIRE 7.000

# L'ETERNAUTA

FUMETTI  
&  
GAMES

DICEMBRE 1994 MENSILE - SPED. IN ABB. POSTALE 50%





# Per mille bit!!

## gli eroi dei fumetti diventano videogames.

Da oggi potrai smantare il tuo computer fino allo stremo, impersonando i grandi eroi del fumetto! Flash Gordon, Mandrake, L'Eternauta, Yellow Kid... ogni mese fai impazzire i tuoi circuiti con le avventure interattive in multi-bit, versione PC e compatibili! Lire 9.900 (cd)



IN OGNI VIDEOGIOCO TROVERAI  
UN BUONO SCONTO DEL **50%**  
PER TUTTE LE PUBBLICAZIONI COMIC ART



reduci dalle fatiche di una manifestazione come EXPOCARTOON, imponente e difficile da organizzare ma - speriamo - facile e godibile da visitare, siamo più che soddisfatti di essere riusciti a portare a Roma un evento come questo. La Capitale, infatti, è una città dalle enormi potenzialità non sfruttate, e sta al coraggio, e in un certo senso alla follia degli imprenditori privati cercare di smuovere le acque paludose della burocrazia. Una volta preso il giusto abbrivio, però, le cose incominciano ad andare quasi da sé, e questa edizione di EXPOCARTOON è una conferma laddove la precedente rappresentava una novità. "L'Eternauta", allo stesso modo, si conferma come rivista-leader del settore del fantastico, e le rubriche varate abbastanza di recente hanno ampliato lo spettro di competenze di questo mensile che ha ormai superato da tempo la boa dei cento numeri e quella dei dieci anni di età. Nel panorama editoriale italiano, dove molte riviste non arrivano al numero cinque, vantiamo un record di longevità decisamente invidiabile, e speriamo di allungarlo ancora grazie al gradimento che continuate a dimostrarci. Personalmente, dopo le piacevoli fatiche di "Cartoomics", di "Lucca Fumetto" e di EXPOCARTOON, mi rituffo volentieri al lavoro "casalingo" di sceneggiatore ed articolista, e assaporo la stupenda sensazione di essere un privilegiato, perché svolgo un'attività che amo in maniera viscerale e totale. Di fronte a questa considerazione, la fatica e lo stress accumulati si trasformano in energie positive e pronte all'uso!

**Lorenzo Bartoli**

# SOMMARIO



**La fine di Donneman** di R. Corben **2**

**Vedere Napoli** di Moebius **6**

**Museum** di F. De Felipe **10**

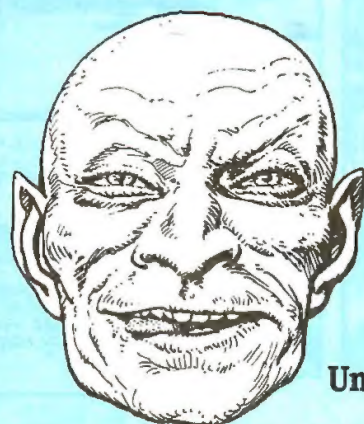
**Un'avventura di Cliff Burton** di Rodolphe & Durand **19**



**Campagna abbonamenti** **66**

**Posteterna** **68**

**Le meraviglie del Giurassico** a cura di R. Genovesi **70**



**Comic Art News** a cura de L'Eternauta **71**

**Antefatto** a cura di L. Gori **71**

**Ministero** di R. Barreiro & F. Solano Lopez **72**

**Un lupo transilvano a Londra** di P. Siena **99**

**Anteprime & backstage** a cura di R. Milan & P. Siena **100**

**Il sapere su un disco d'argento** di R. Genovesi **102**

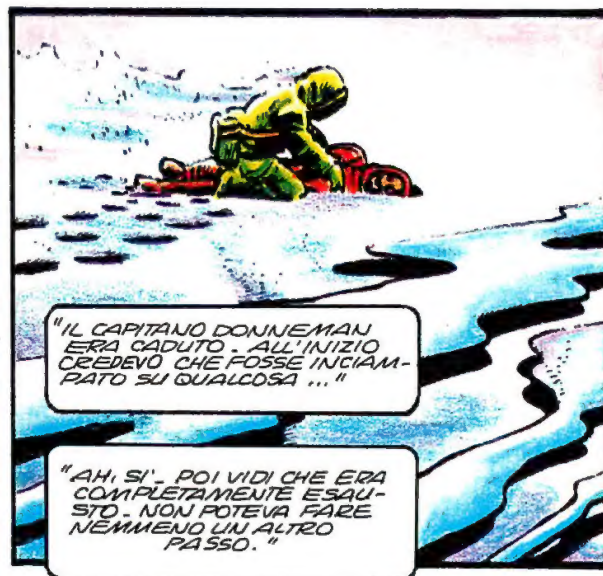
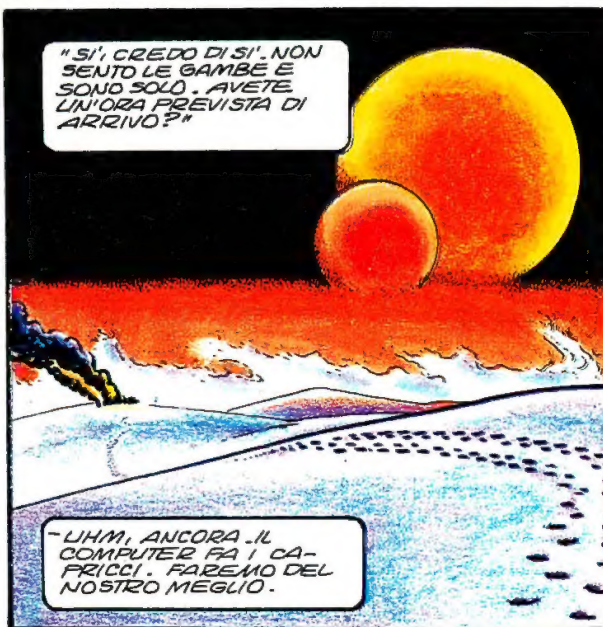
**Sogni & Incubi** a cura di R. Genovesi & E. Passaro **104**

**Ali** di L. Selvaggi **106**

**Indice di gradimento** **112**









"DOVEVO RISOLVERE IL PROBLEMA DI PORTARLO LASSÙ. LA CAVERNA ERA SITUATA IN CIMA A UNA RIPIDA SCARPATA, A CIRCA SETTE METRI SOPRA LE NOSTRE TESTE. NON POTEVO ARRAMPICARMI E TRASPORTARE IL CAPITANO ALLO STESSO TEMPO."

- NON POTEVA FARLA QUELLA BREVE SALITA ?

"NO, SIGNORE. NIENTE SEMBRAVA IMPORTARGLI. CREDO CHE SOFFRISSE DI IPOTERMIA."

- UNA RAGIONEVOLE DIAGNOSI. COS'HAI FATTO, ALLORA ?

"FECI UN'IMBRACATURA CON LA CORDA DI EMERGENZA. PENSAI DI ARRAMPICARMI FINO ALLA CAVERNA E POI ISSARE SU IL CAPITANO. CREDO CHE SIA QUESTA LA PROCEDURA OPERATIVA STANDARD."

- ESATTAMENTE COSÌ.

"MA C'ERA UN PROBLEMA. IL VENTO PORTAVA AI MIEI ORECCHI GLI ULULATI DEGLI ANIMALI. NON SAPEVO DIRE SE FOSSE VICINI O LONTANI. AVEVO PAURA A LASCIARE DA SOLO IL CAPITANO, SEPPUR PER POCHI MINUTI."

"LEGAÌ INSIEME LE SUE MANI E ME LO MISI AL COLLO, E LO TRASPORTAI FINO ALLA CAVERNA. NON CREDEVO DI AVERNE LA FORZA, MA IN UN MODO O NELL'ALTRO CE LA FECI."

- BENISSIMO, TENENTE. UNA BUONA INIZIATIVA.



" GRAZIE - ACCESI UN FUOCO - ALLA FINE IL CAPITANO SI RIPRESE. MI CHIESE SCUSA E MI RINGRAZIO PER ESSERMI OCCUPATO DI LUI. "

- TI DOVEVA MOLTO LA VITA. "

" AVREBBE FATTO ALTRETTANTO PER ME. "



" COL PASSARE DEI GIORNI IL SUO UMORE PEGGIORO - SI SCATENÒ UNA TEMPESTA. NON AVEVAMO CIBO - ERAVAMO INTRAPPOLATI NELLA CAVERNA. NON POTEVAMO RAGGIUNGERVI. "

" MI SPIACE, ERAVAMO TEMPORANEAMENTE FUORI PORTATA. "



" GLIELO DISSI, MA LUI ERA CAMBIATO. IMMAGINO CHE FOSSE LA FAME. SEMBRAVA CHE AVESSE PAURA DI VOLTARMI LE SPALLE. "



" DOVEVO Fingere DI ADDORMENTARMI PRIMA CHE SI ADDORMENTASSE ANCHE LUI, POI BORBOTTAVA E IMPRECAVA TUTTA LA NOTTE. ALLA MATTINA SI SVEGLIAVA DI SCATTO, COME SE TEMESSE PER LA SUA VITA. "



" ALLA FINE RINUNCIO' DEL TUTTO A DORMIRE. DICEVA CHE NON SI FIDAVA DI ME. DICEVA DI SAPERE COSA AUREI FATTO QUANDO FOSSI STATO ABBASTANZA AFFAMATO. "







"POI, UN GIORNO, MI HA ASSALITO COL SUO COLTELLO. MI HA CHIAMATO CON UNA PAROLA CHE IO NON CONOSCO. SUONAVA COME 'CANNONBAL'!"<sup>1)</sup>



"E POI LUI ... LUI ..."

- SÌ. COS'HA FATTO ?

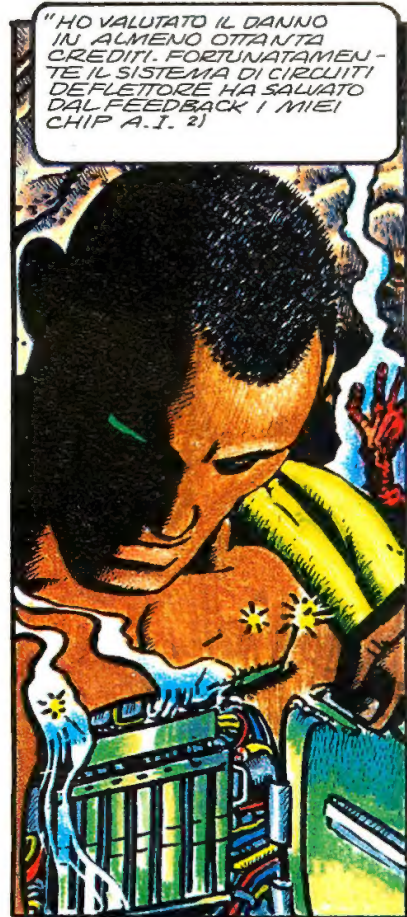
"MI HA PUGNALATO AL PETTO."



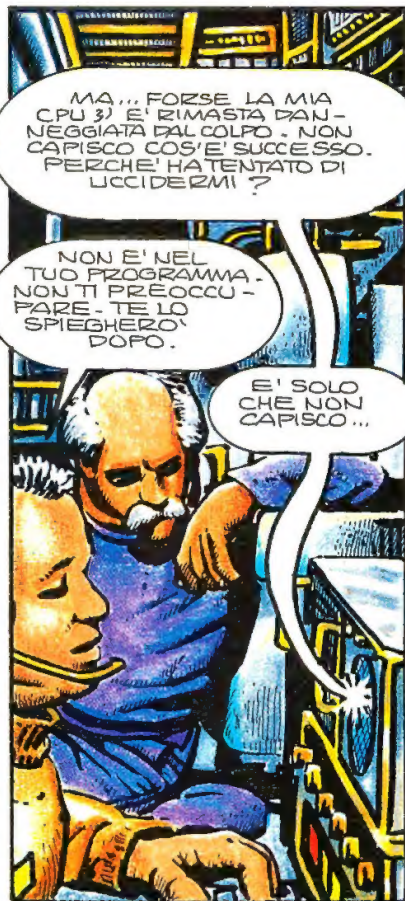
"DEVE AVER SFIORATO LA MIA RISERVA PRINCIPALE DI ENERGIA. NON POTEVO VEDERE, MA HO SENTITO FRIGGERE LA SUA PELLE."

- DANNATO IDIOTA!

<sup>1)</sup> CI SI RIFERISCE ALL'ASSONANZA CHE C'E' IN INGLESE TRA "CANNONBAL" (PALADINO CANNONE) E "CANNIBAL" (CANNIBALE).



"HO VALUTATO IL DANNO IN ALMENO OTTANTA CREDITI. FORTUNATAMENTE IL SISTEMA DI CIRCUITI DEFLETTORE HA SALVATO DAL FEEDBACK I MIEI CHIP A.I."<sup>2)</sup>



MA ... FORSE LA MIA CPU<sup>3)</sup> E' RIMASTA DANNEGGIATA DAL COLPO. NON CAPISCO COS'E' SUCCESSO. PERCHE' HATENTATO DI UCCIDERMI ?

NON E' NEL TUO PROGRAMMA. NON TI PREOCCUPARE. TE LO SPIEGHERO DOPO.

E' SOLO CHE NON CAPISCO ...



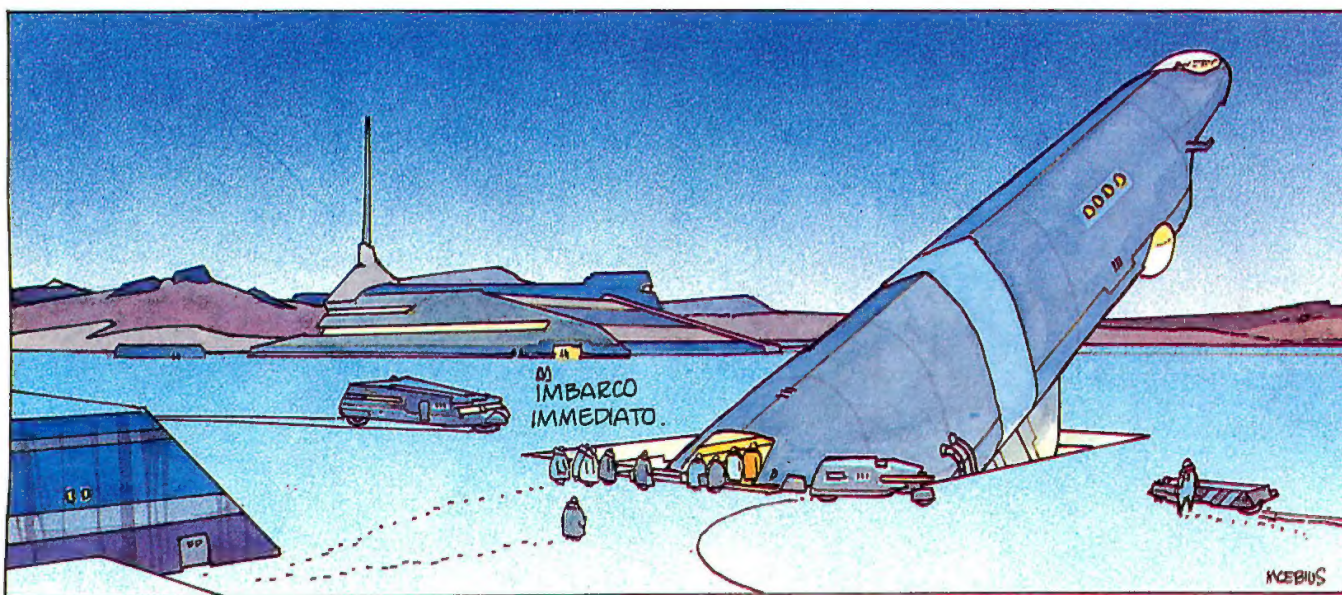
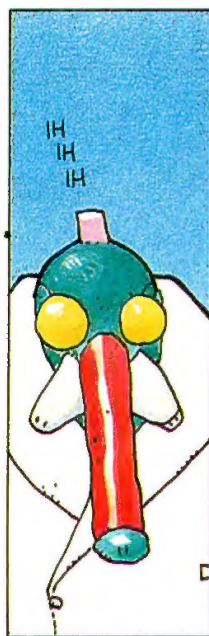
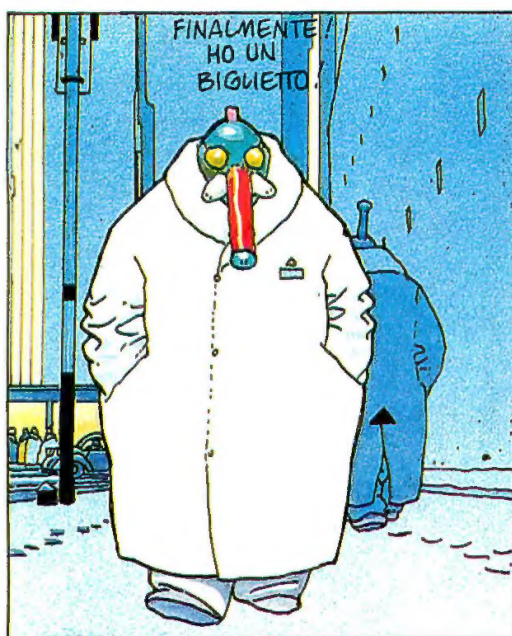
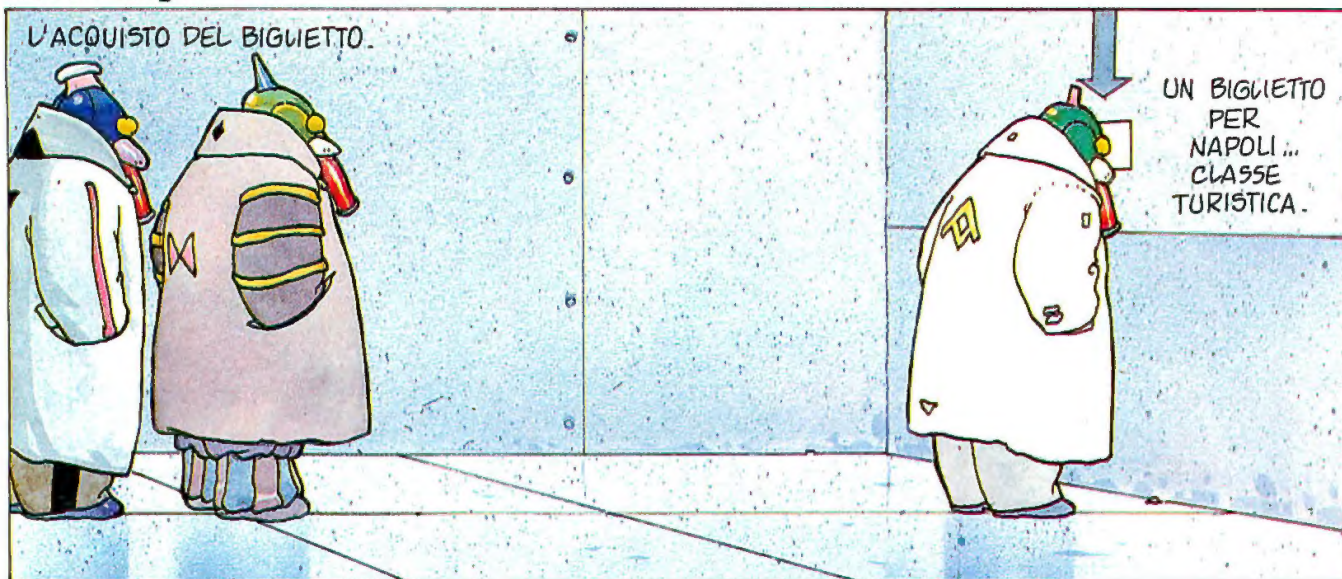
CREDEVO...

... CREDEVO CHE FOSSIMO AMICI ...

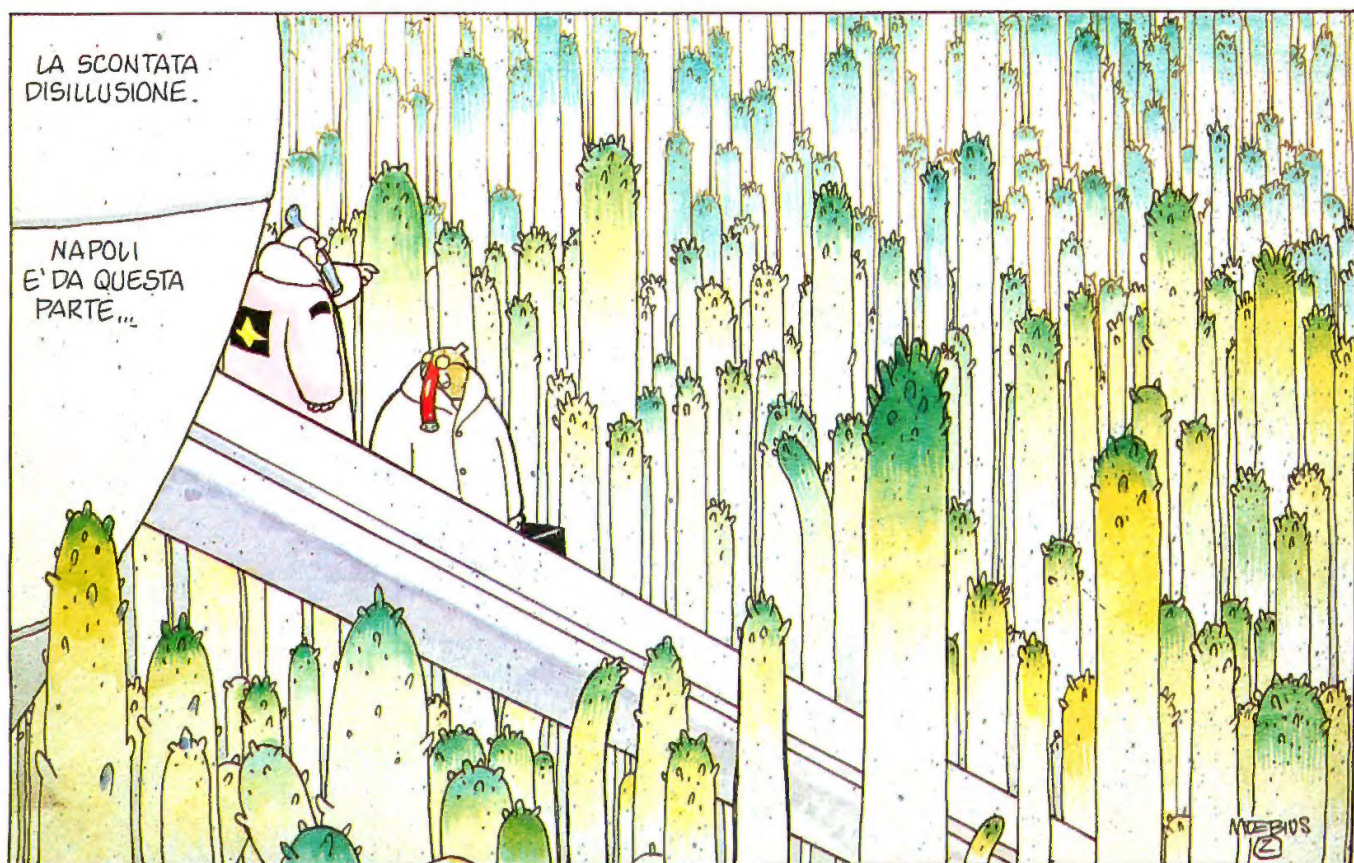
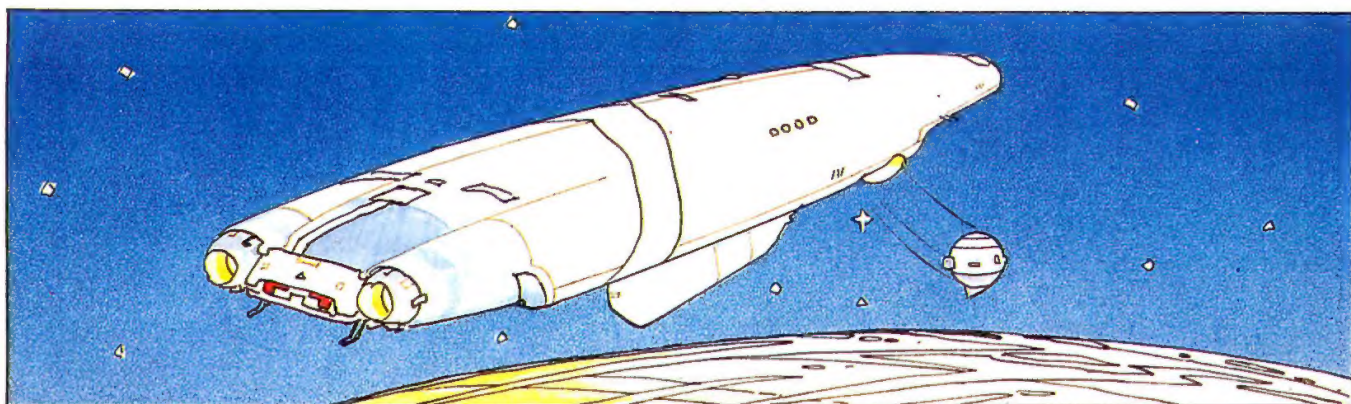
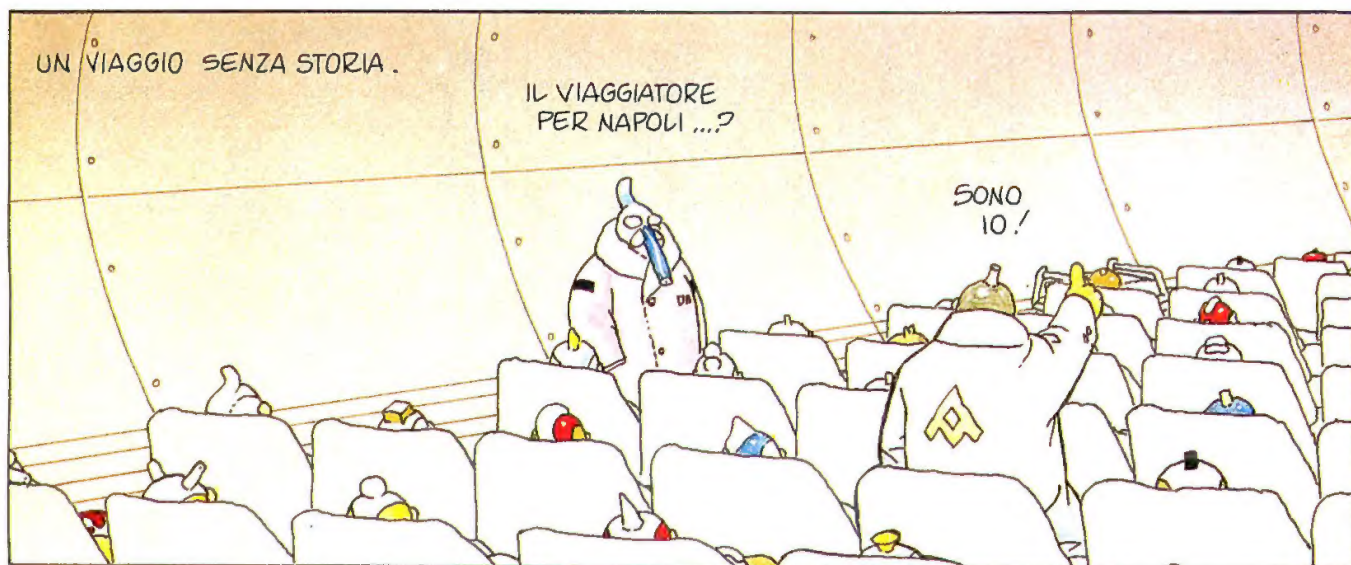
<sup>2)</sup> ARTIFICIAL INTELLIGENCE (INTELLIGENZA ARTIFICIALE).  
<sup>3)</sup> CENTRAL PROCESSING UNIT ('UNITA' CENTRALE DI ELABORAZIONE)

FINE

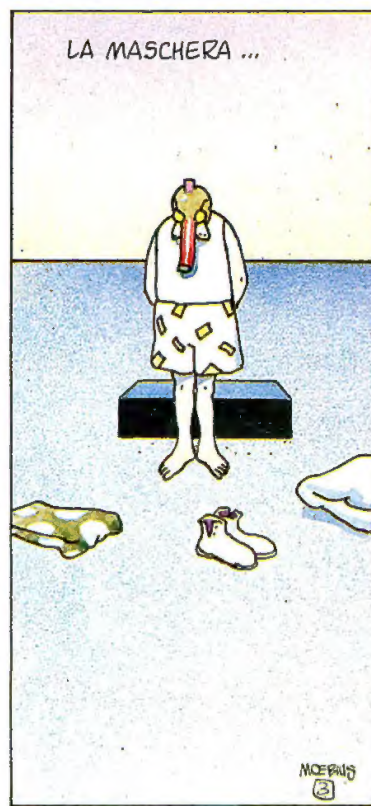
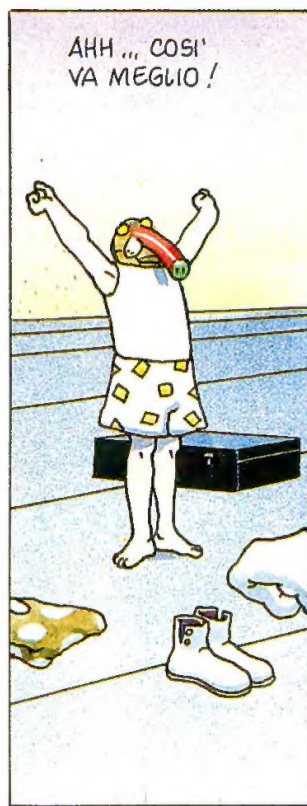
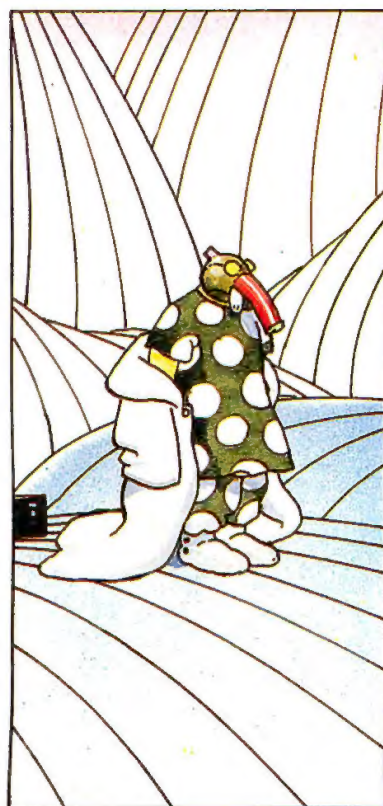
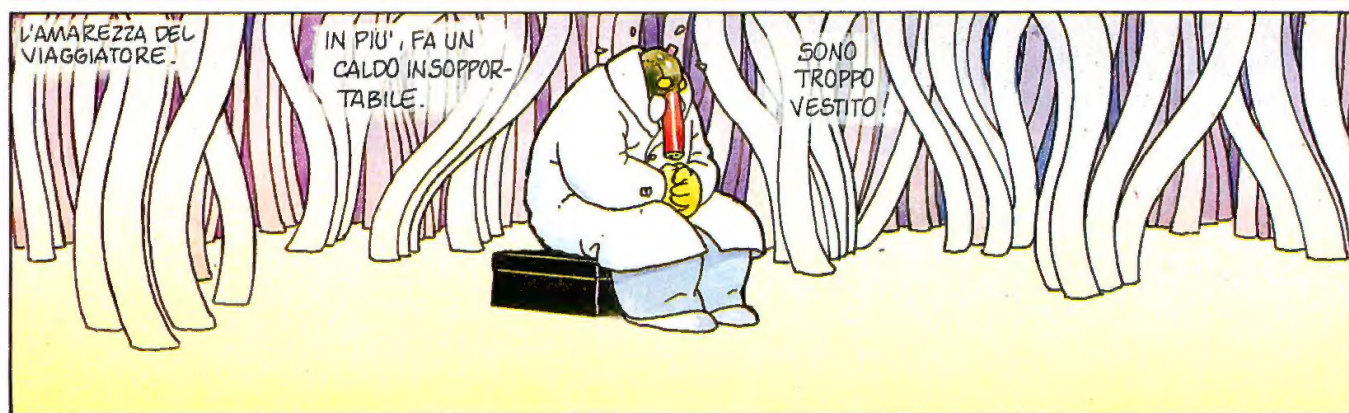
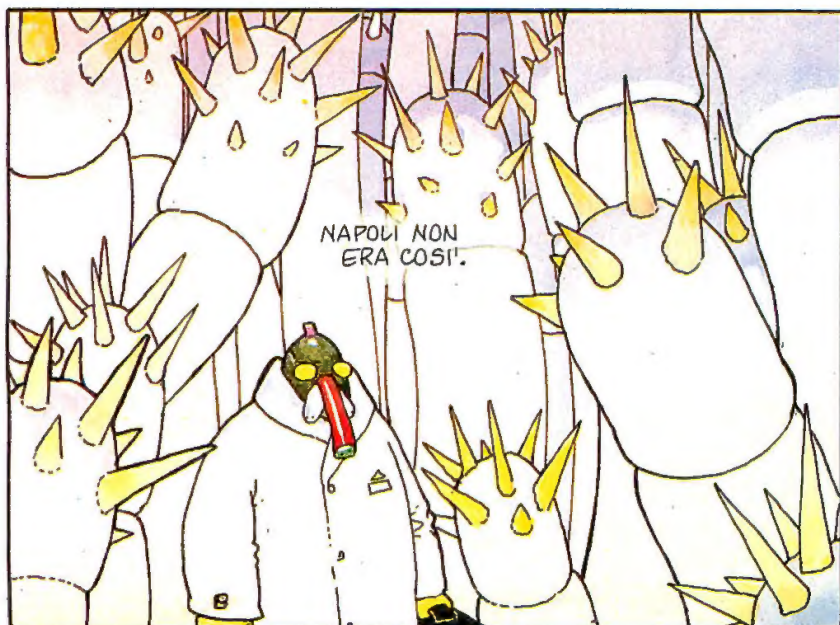




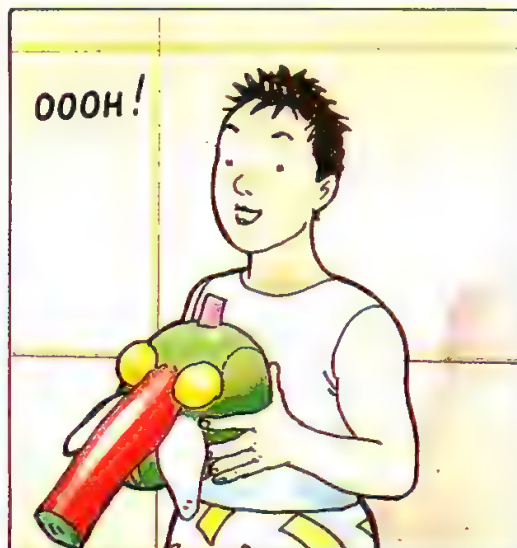
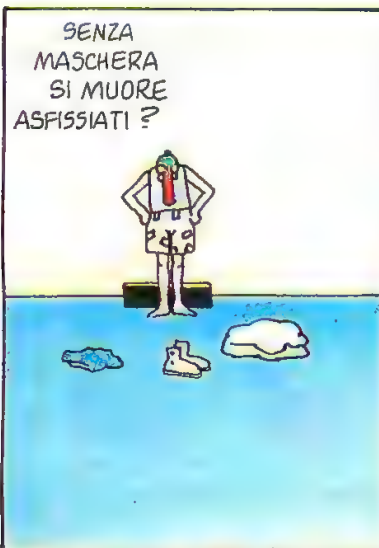














# MUSEUM

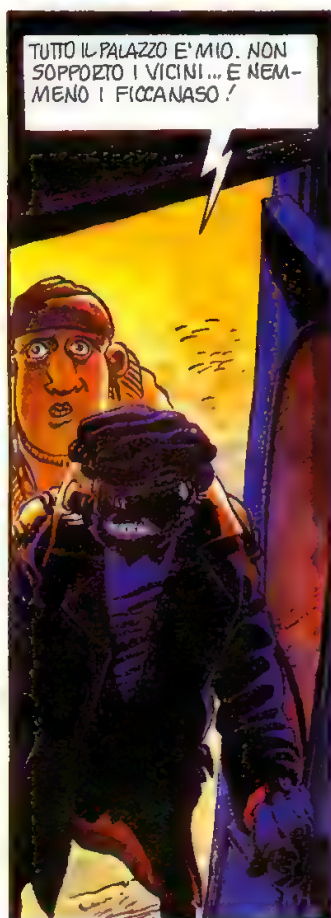






CASA SUA?

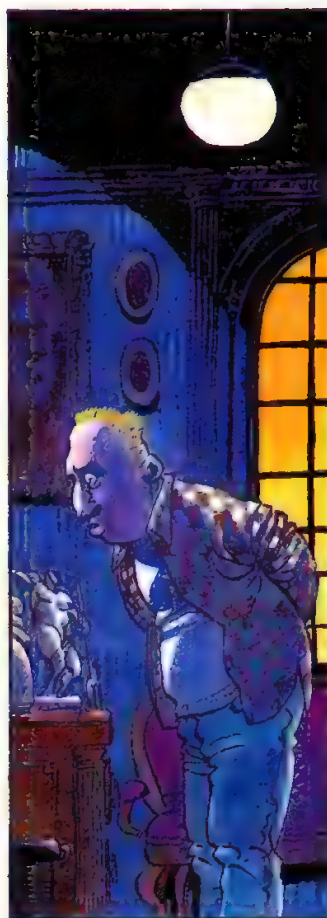
PER L'APPUNTO!



TUTTO IL PALAZZO E' MIO. NON  
SOPPORTO I VICINI... E NEM-  
MENO I FICCANASO!



MI ASPETTI IN SALOTTO -  
VADO A METTERMICI COMO-  
DO, CON PERMESSO.



UNA TAZZA DI TE'? L'HÒ  
PREPARATO IO STESSO.



DELIZIOSO QUESTO TE',  
SIGNOR HEADSTONE.

E' AL  
BERGAMOTTO?



SE NON LE DISPIACE REGISTRE-  
RO LA NOSTRA CONVERSAZIONE  
...BENE... DA DOVE HA ORIGINE LA SUA  
PASSIONE PER IL COLLEZIONISMO?



DOBBIAMO COMINCIARE DAL  
1354. IN QUEL SECOLO INCON-  
TRIAMO IL CONTE GOTTFRIED  
VON HEADSTONEGE.



FLAGELLO DEI TURCHI E TER-  
RORE DEI SUOI SUDDITI.

UN MIO ANTENATO, E' EVIDENTE.

ERA FAMOSA LA SUA COLLEZIONE DI  
BICCHIERI... REALIZZATA CON I CRANI  
DEI SUOI NEMICI. SINISTRO, VERO?

MORI' IN UN'IMBOSCATA, NELLA  
BATTAGLIA DI PELJARBOU.

TRINCIARONO IL SUO CORPO IN SEI MILA  
PEZZI E LO DIVISERO TRA I SOLDATI. (NON  
GUARDI COSI' LA TAZZA DI TE'... E' DI PORCEL-  
LANA CINESE).



ALCUNI SECOLI DOPO, IN  
PIENO '700 ...

SI TROVANO LE VESTIGIE DI UN ALTRO  
ILLUSTRE ANTENATO:  
WILHELM D. HEADSTONE.

DUCA DI CHESHIRE.

UN UOMO ILLUSTRE E BEN  
EDUCATO, ESPERTO NELLE  
ARTI E NELLE INSIDIE  
DELL'AMORE.



COLLEZIONAVA PELO PUBICO DI TUTTE  
LE GIOVINETTE, SERVE O SIGNORE  
CHE CADEVANO NELLE SUE SPIRE.

CON QUEL PELO REALIZZO' UNA PAR-  
RUCOA CHE SFOGGIAVA IN TUTTE LE  
OCCASIONI MONDANE.

PARE CHE QUALCHE AMANTE GELO-  
SO GLI ABBIA FATTO PERDERE IL  
PELO E IL VIZIO ...



NEL 1898 MORI' ANCHE IL  
MIO BISNONNO: ISAAC  
HEADSTONE.

INVENTORE E VISIONARIO.

IMPEGNATO NEL PERFE-  
ZIONAMENTO DI UNA GHI-  
GLIOTTINA ELETTRICA, SI TRA-  
SFERÌ A PARIGI, DOVE CON-  
TINUÒ A STUDIARE.

TRAFUGAVA CADAVERI.

QUANDO MORI', NEL SUO LABO-  
RATORIO NE TROVARONO PIÙ  
DI TRENTA.

(QUESTA È L'UNICA FOTO  
CHE RIMANE DI LUI).

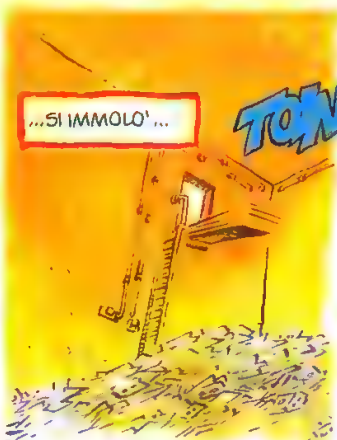


LI USAVA PER ESPERIMENTI.

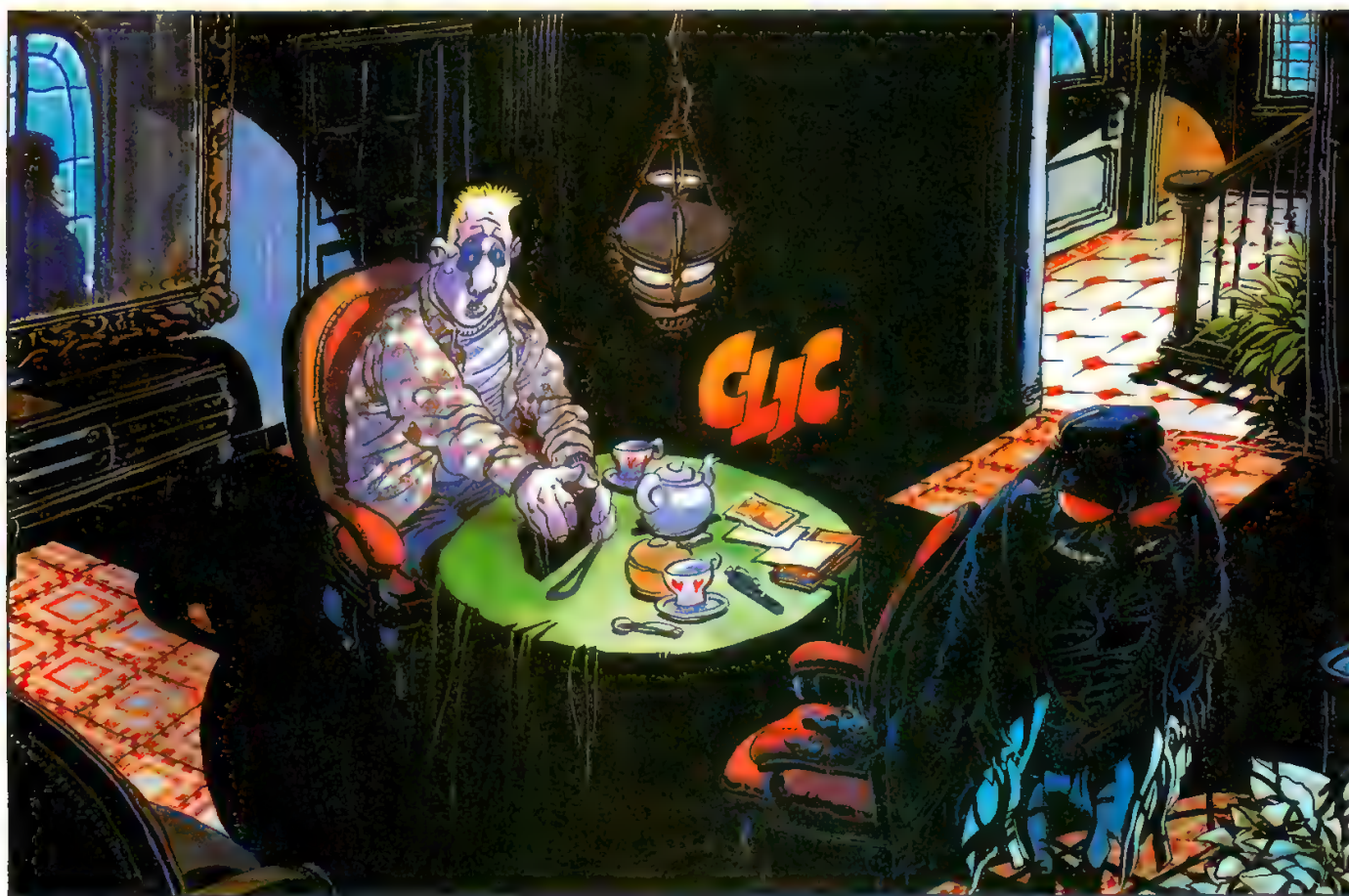
PARÈ CHE ABBAIA AVUTO DEI PROBLEMI  
CON IL RIGORE MORTEIS DI LINO DI ESSI.

UN FATALE INCIDENTE... E MIO NONNO  
RIMASE SENZA BREVETTO (E SENZA  
TESTA). TERRIBILE, TERRIBILE...

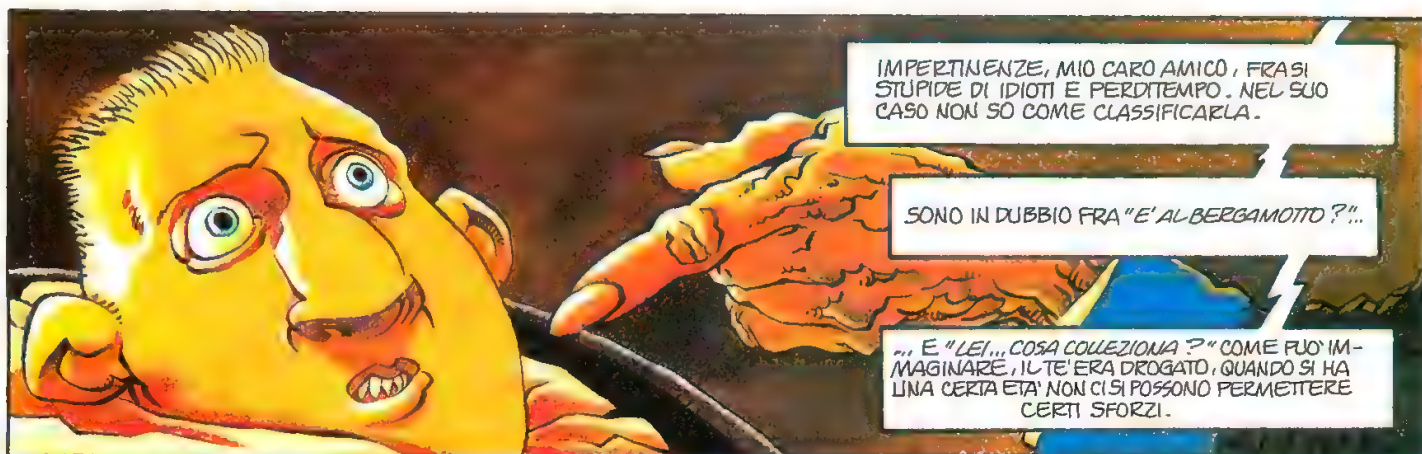








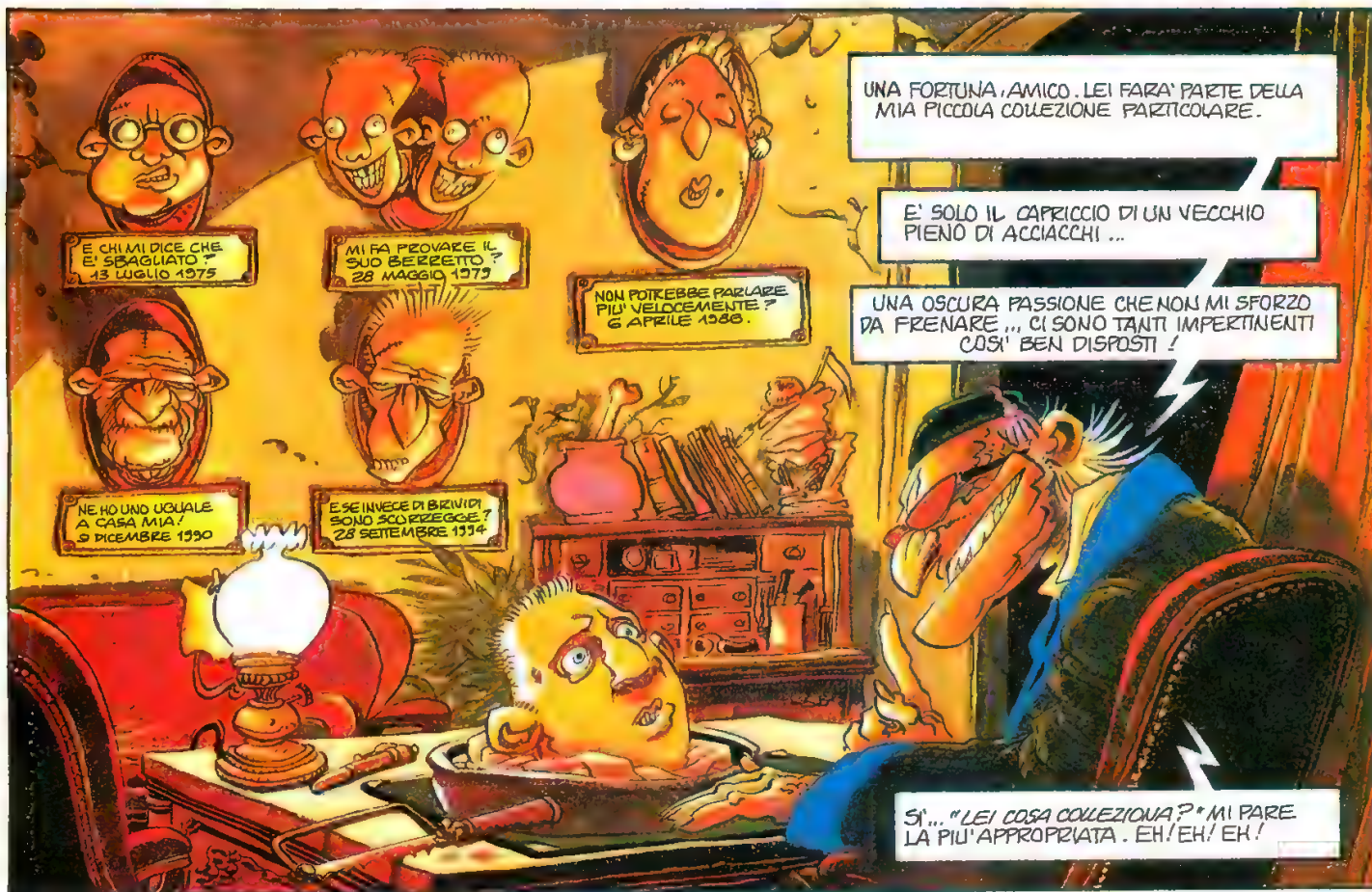




IMPERTINENZE, MIO CARO AMICO, FRASI STUPEDE DI IDIOTTI E PERDITEMPO. NEL SUO CASO NON SO COME CLASSIFICARLA.

SONO IN DUBBIO FRA "E' ALBERGAMOTTO ?"...

... E "LEI... COSA COLLEZIONA ?" COME PUO' IMMAGINARE, IL TE' ERA DROGATO, QUANDO SI HA UNA CERTA ETA' NON CI SI POSSONO PERMETTERE CERTI SFORZI.



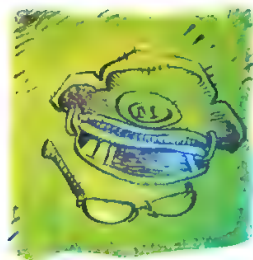
UNA FORTUNA, AMICO. LEI FARA' PARTE DELLA MIA PICCOLA COLLEZIONE PARTICOLARE.

E' SOLO IL CAPRICCIO DI UN VECCHIO PIENO DI ACCIACCHI ...

UNA OSCURA PASSIONE CHE NON MI SFORZO DA FRENARE ... CI SONO TANTI IMPERTINENTI COSI' BEN DISPOSTI !

SI'... "LEI COSA COLLEZIONA ?" MI PARE LA PIU' APPROPRIATA. EH/EH/EH !

FINE DELL'EPISODIO





# **FINALMENTE LA T-SHIRT UFFICIALE DI**

# **EXPO CARTOON**

**IL DISTINTIVO DEI NUMERI UNO**



**In vendita a L. 19.900 presso le librerie della  
Comic Art o direttamente in via Flavio  
Domiziano, 9 - 00145 Roma  
tel. 06/5413737 r.a. - fax 06/5410775**

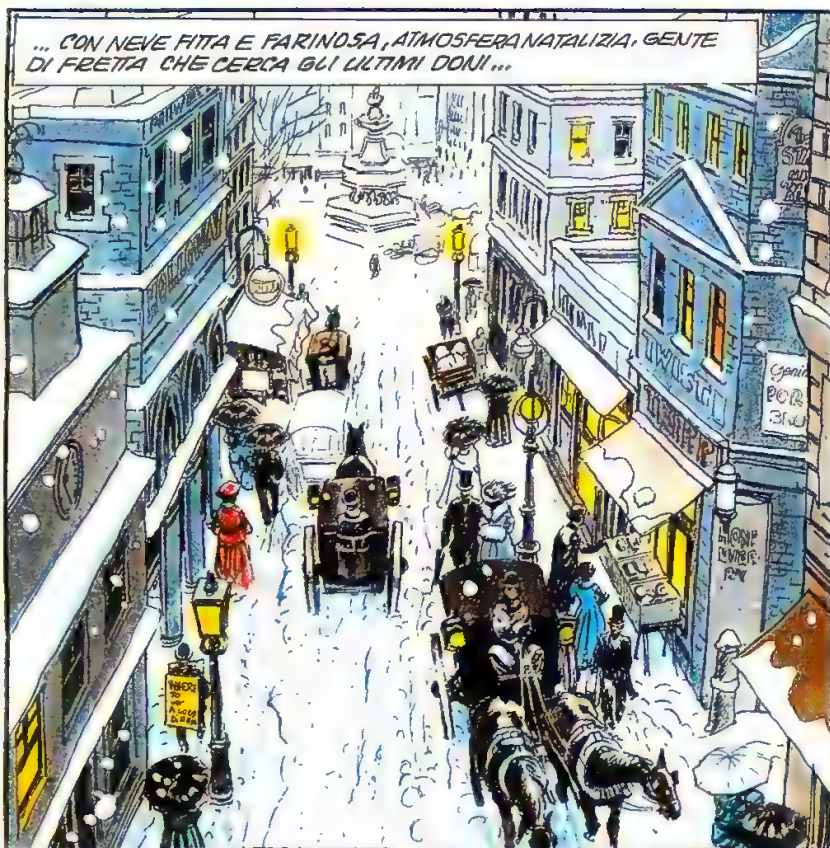
**AFFRETTATEVI!  
LA TIRATURA È LIMITATA**



UNA NOTTE D'INVERNO, ALLA DICKENS ...



... CON NEVE FITTA E FARINOSA, ATMOSFERA NATALIZIA, GENTE DI FRETTA CHE CERCA GLI ULTIMI DONI ...



... UN PAIO DI POVERACCI A PIEDI NUDI SULLA NEVE, CALDARROSTE ALL'ANGOLO DELLA VIA ...



... PENSARE A COME EVOCARE IN FRETTA QUARTIERI CITTADINI: KENSINGTON'S GARDEN, CHELSEA ...



... E POI ANCHE LE TOPAIE DI ST. GILES E DELL'EAST END ...



... E SEMPRE NEVE, LA FOTTUTA NEVE CHE NON CESSA MAI DI CADERE ...



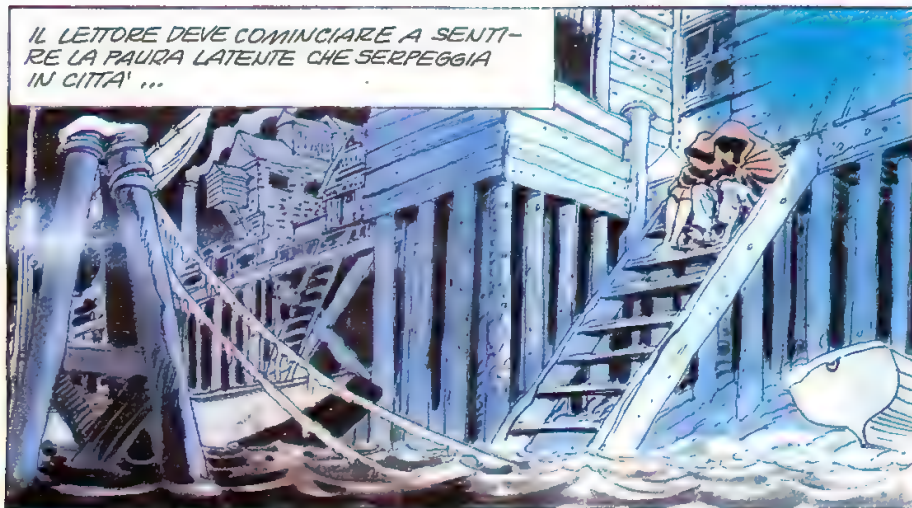
E' BEUO ...  
BELLO !







IL LETTORE DEVE COMINCIARE A SENTIRE LA PAURA LATENTE CHE SERPEGGIA IN CITTA' ...

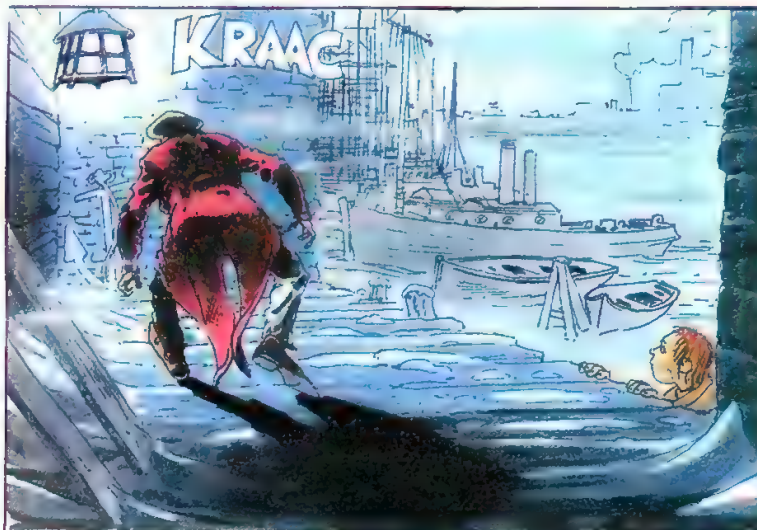


... SE NECESSITA, ACCENTUARE LA PENOMBRA, ISPESIRE LA NEBBIA ...



DEFORMARE SAGOME ED OMBRE ...

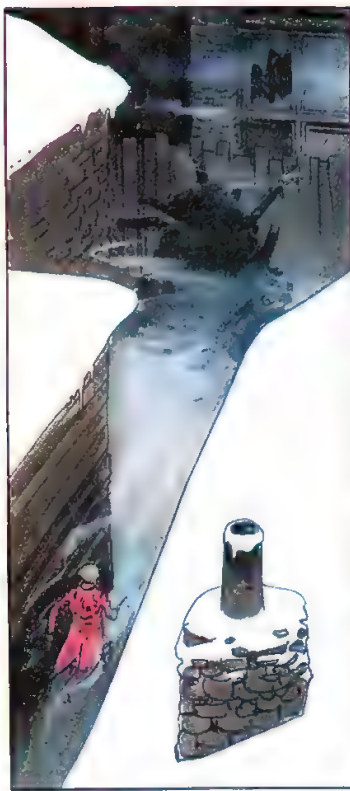
C'E' QUALCUNO NEL VICOLO, NE SONO CERTA, SENTO DEI PASSI !



C'E' QUALCUNO ?



CLAK



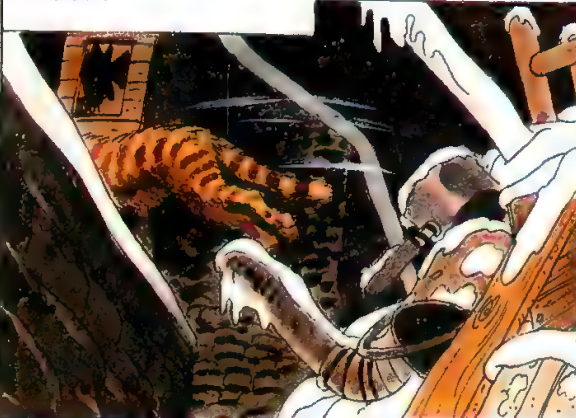




UN BUON ESORDIO PER PRESENTARE CAT-MAN!!



... PERCHE' ORA E' TEMPO DI TOCCARE CON MANO L'ORRORE CHE PARALIZZA LA CITTA'!



... UN ORRORE FATTO NON GIA' DI NEBBIE E SOGNI, MA DI SANGUE!



... EVOCARE QUINDI EVENTI SINISTRI COME LA MORTE DEL GIUDICE WILLIS E DELLA MOGLIE ...



... I DECAPITATI DI ST. ACROYD ...



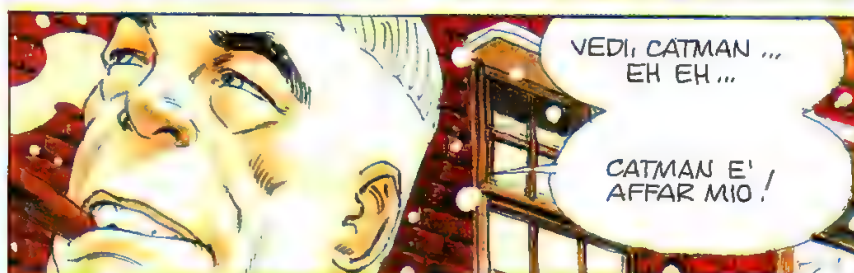
UN MACELLO, SIR, UN MOSTRUOSO MACELLO!















OOOH! HA GIÀ  
UN PIANO?

UN PIANO?... NON  
ANCORA, MA LO  
AVRO'! INUTILE  
AGITARSI...



VEDI, RAGAZZO, IN UN CASO  
COME QUESTO E' IMPORTANTE  
OSSERVARE BENE LE AZIONI  
DELL'AVVERSAIO, STUDIARE  
METICOLOSAMENTE IL SUO  
STILE...



...NON LASCIARSI IMPRESSIONARE,  
AL CONTRARIO IMMEDIASIMARSI  
NELLA SUA PERSONALITA' PER  
INDOVINARE COSA FARA' E  
ANTICIPARLO NELL'ATTO  
CRIMINALE...



E QUINDI,  
OCCHIO PER  
OCCHIO  
DENTE PER  
DENTE...  
POTRAI...

??



BURT!!  
ALLORA?!

NON HA SETE, MR.  
WIGGS?

WISKIE



ANDIAMO, RAGAZZO!  
GENTE COME NOI  
NON FREQUENTA  
QUESTI POSTI!

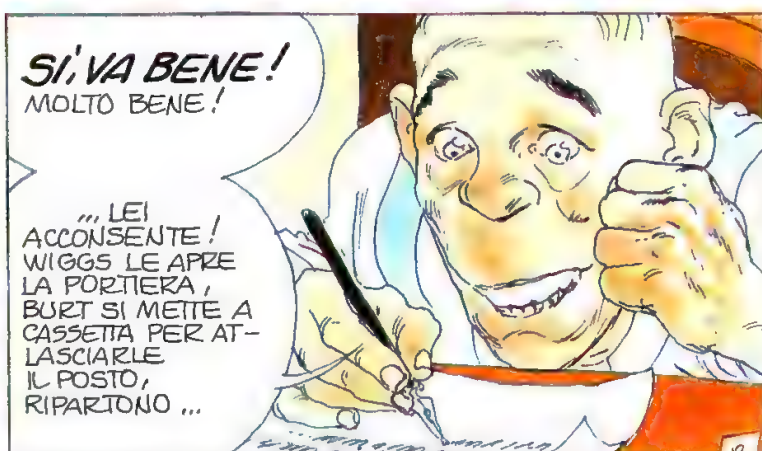
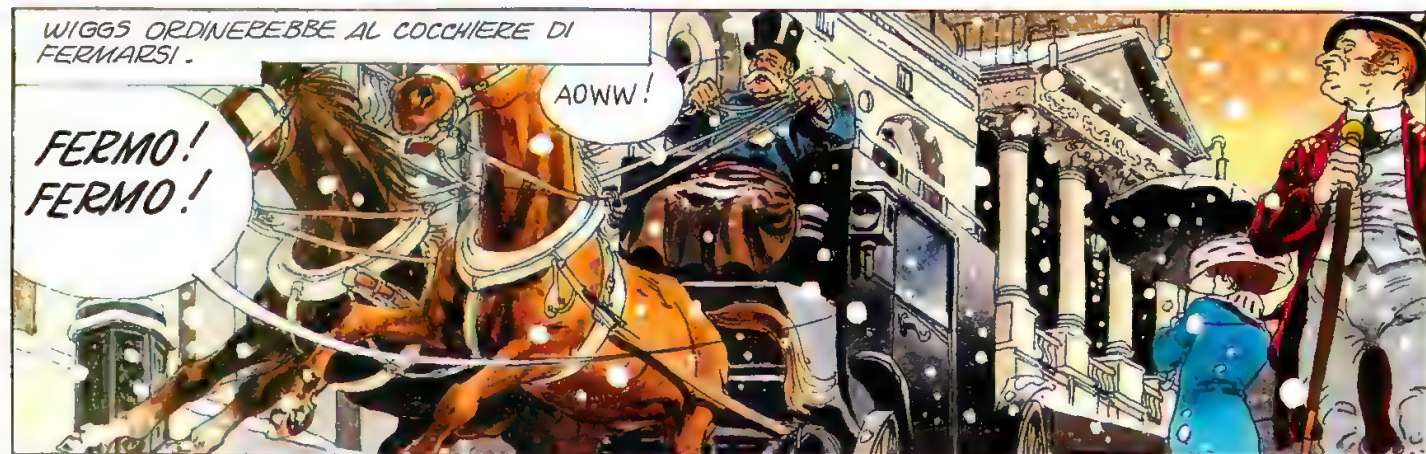
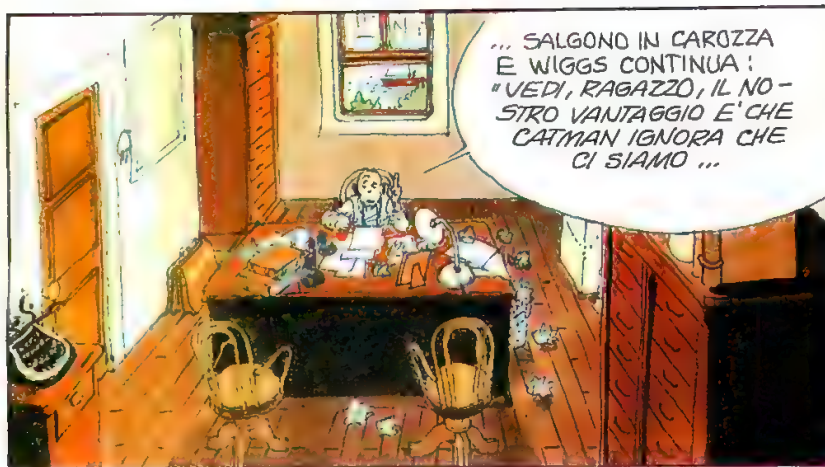
A CASA BERRAI  
LINO SCIROPPO DI  
MELASSA... DAI,  
ANDIAMO!



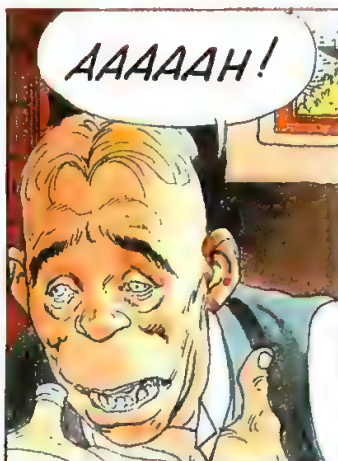
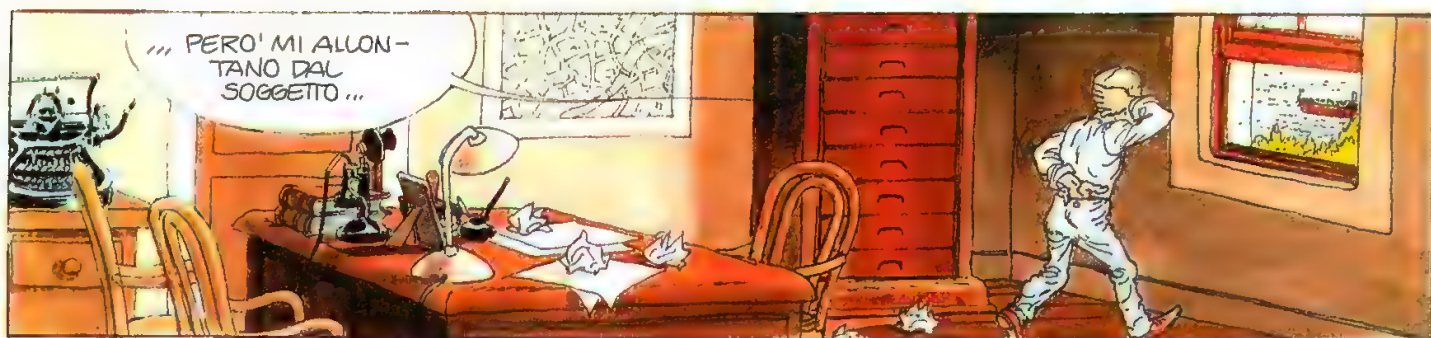
LA MELASSA! SEM-  
PRE MELASSA!  
VOGLIO UNA BELLA  
BIRRA CHE MI ACCA-  
REZZI I BAFFI!

EHI!  
CARROZZA!

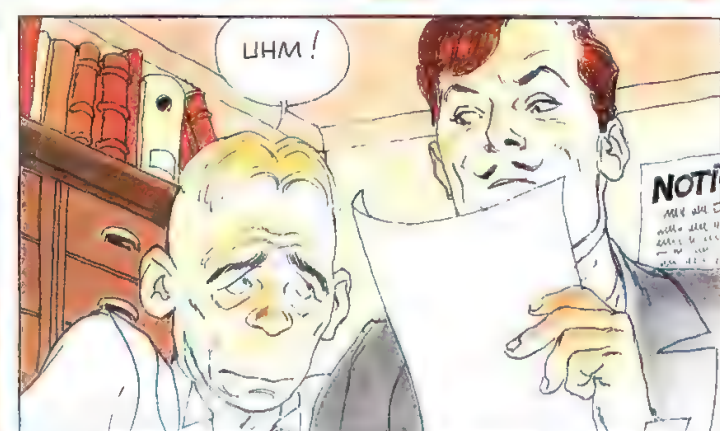
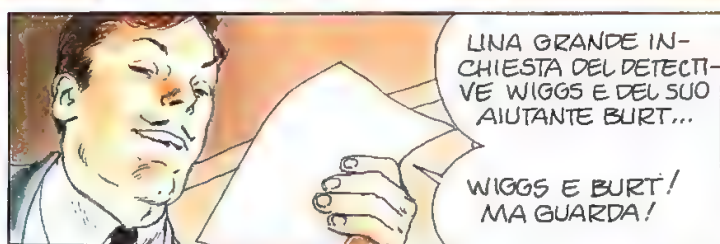
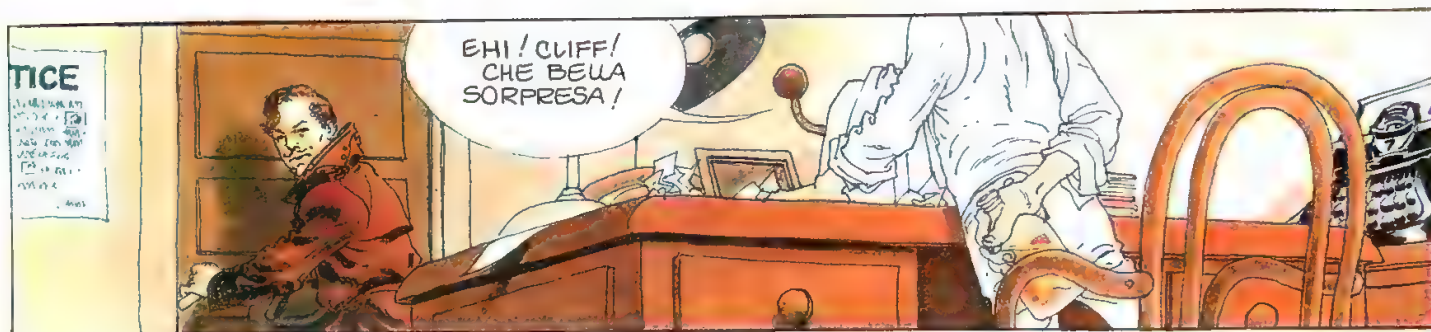




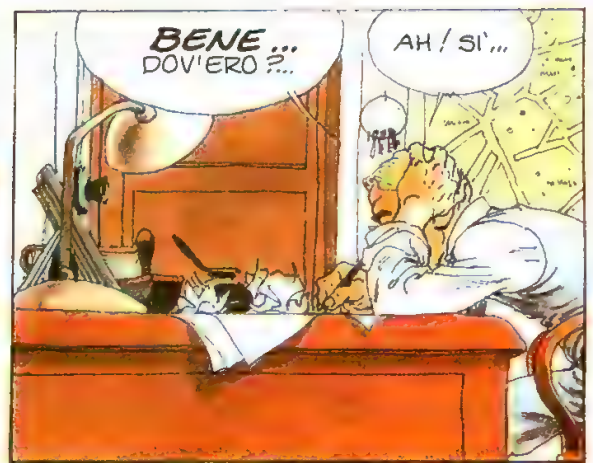
















WIGGS  
E BURT POI  
TORNANO  
A CASA.

E  
ALLORA...



ALLORA...



... ALLORA, NEL SALOTTO  
SCOPRONO UN ENORME  
GATTO, NON SI SA COME  
SIA ENTRATO LI',  
LA CUI PRESENZA  
SEMBRA UN  
AVVERTIMENTO !

SI', VA BENE,  
MOLTO  
BENE !...



MA ? COM'E' ENTRA-  
TO, E' TUTTO /  
CHIUSO,...

NON SO COM'E' ENTRA-  
TO, MA SO COME  
USCIRA' ! PRENDI  
LA SCOPA !



VIA,  
BESTIACCIA !

FFFFF



E  
HOP !

STRANO,  
PERO'... STRA-  
NO E  
INQUIETANTE ...



CATMAN CI HA GIA' SCOPERTI ?  
AVRA' FATTO ENTRARE IL GATTO  
PER AVVERTICI, SFOTTERCI...  
MINACCIARCI ?

NON MI  
PIACE ...



CHE FACCIAMO, MR.  
WIGGS ? SE CATMAN  
CONOSCE L'INDI-  
RIZZO ...

NIENTE PANICO,  
RAGAZZO' !  
CALMA !

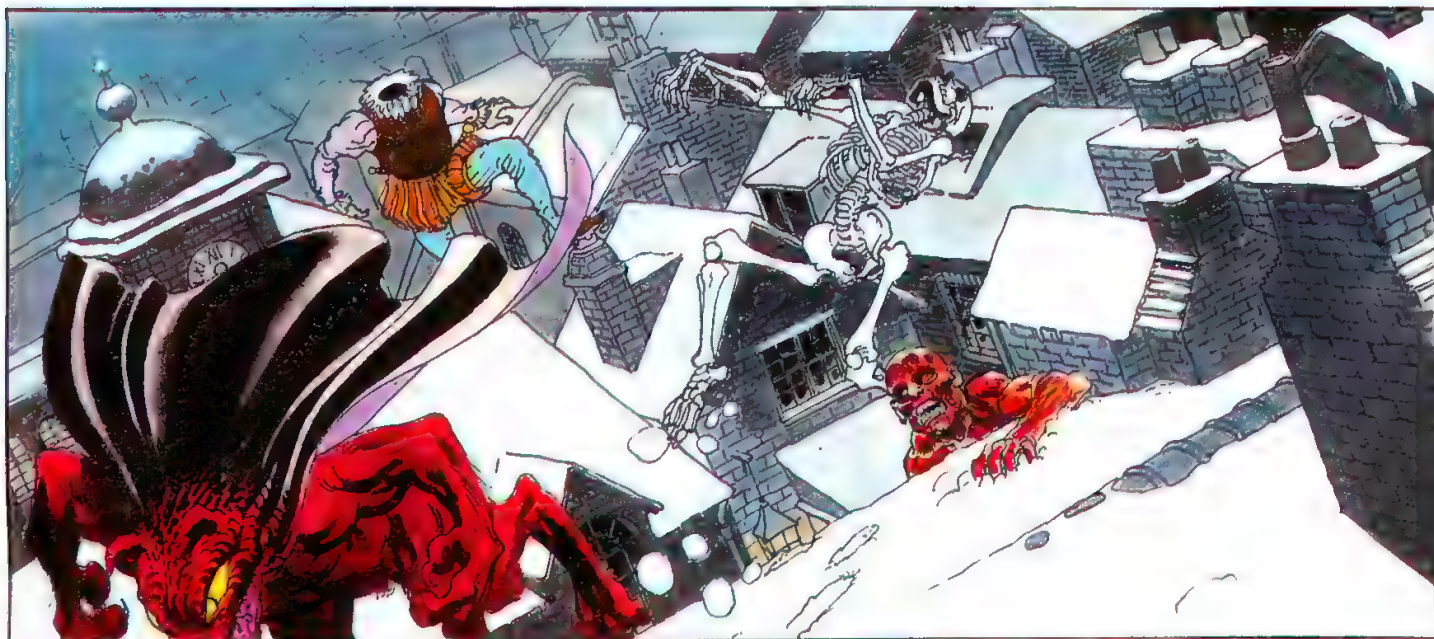
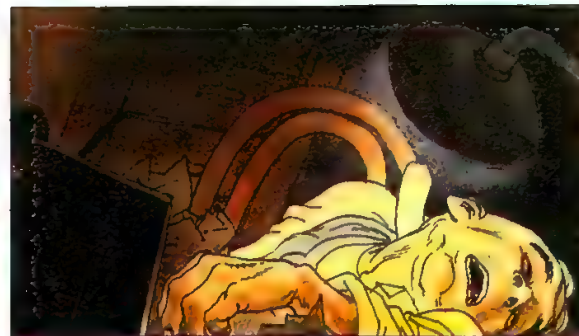
CHE FARO' ?  
BE', PER  
COMINCIARE  
MI GUSTERO'  
UN PO' DI  
QUESTO  
ECCELLENTE  
BRANDY ...



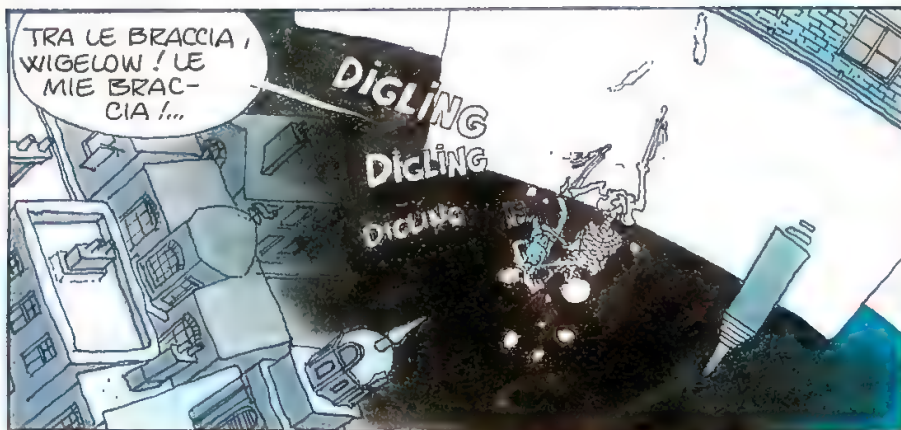
SERVITI DA  
BERE, SE  
VUOI ...

LA  
BOTTIGLIA  
DI MELASSA  
E' IN  
CUCINA ...









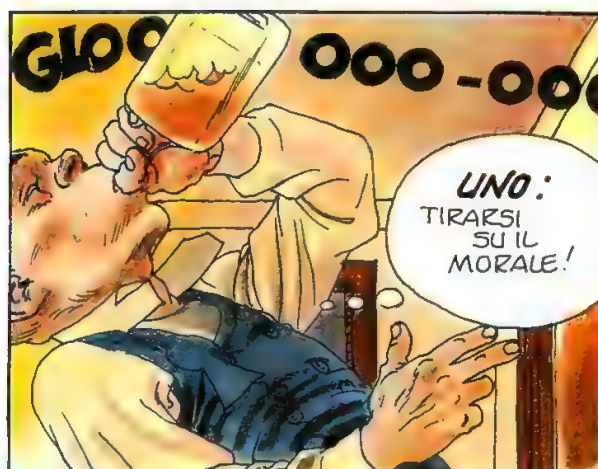




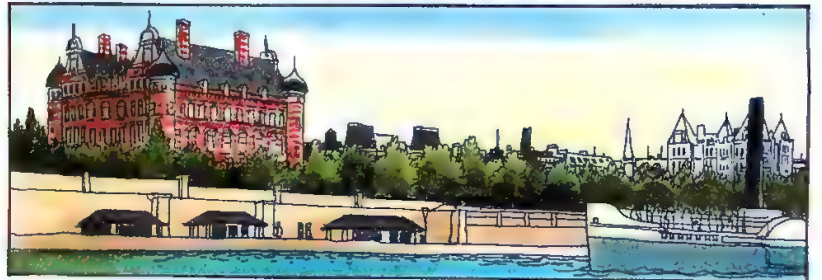
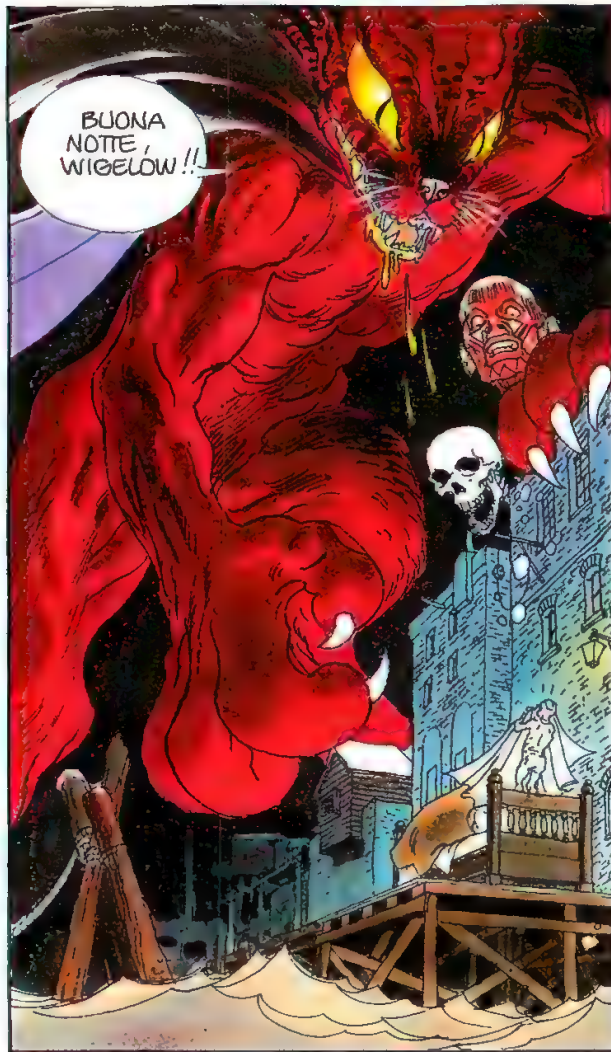














IL GIORNO DOPO, QUANDO WIGGS E BURT SI SVEGLIARONO, SULLA CAPITALE DELL'IMPERO BRITANNICO REGNAVA UN CIELO BASSO E NERO...



FAREVA CHE CATMAN, CON UN GESTO DI SFIDA, AVESSSE GETTATO IL SUO MANTELLO SUI TETTI DELLA CITY...



CHE TEMPO!...

SINISTRO, CONCORDO!... IN SINTONIA CON I NERI INTENTI DEL VOSTRO AVVERSARIO!



BENE, BASTA COSÌ! IL DOVERE CI CHIAMA, BURT!

VADO A CONSULTARE I GIORNALI DEL MATTINO...

...E A GODERSI UNA BIRRA GUARDANDO PASSARE LE BELLE DONNE, LO SO!



"TU, NEL FRATTEMPO, SPULCERAI GLI ARCHIVI DI TUTTI I CASI DI CUI MI SONO OCCUPATO, ANNOTANDO TUTTO QUELLO CHE RIGUARDA ANCHE LONTANAMENTE I GATTI. VA BENE?"



PFFF! A CHI IL LAVORO DURO? A BURT! SEMPRE A BURT!



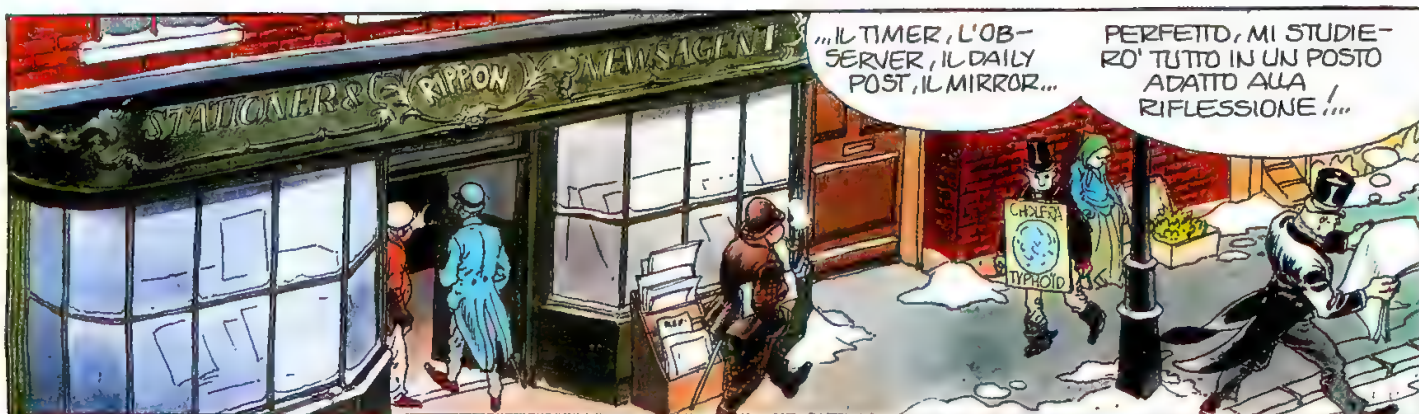
... ALL'IDIOTA DI BURT! QUEL GRAN BABBEO! QUEL SOMARO DI BURT!



MA LA COSA NON DURERA' IN ETERNO! UN GIORNO AVRÒ LA MIA RIVINCITA! DETECTIVE WIGGS! SÌ, UN GIORNO ANCH'IO SARÒ UN GRANDE DETECTIVE!...







...IL TIMER, L'OBSERVER, IL DAILY POST, IL MIRROR...

PERFETTO, MI STUDIERO' TUTTO IN UN POSTO ADATTO ALLA RIFLESSIONE !...



PER UNA VOLTA CHE NON MI TROVO TRA I PIEDI QUEL BABBEO DI BURT !...



UNA BIRRA, PER FAVORE !



... E POI DA QUI POSSO ANCHE VEDER PASSARE LE BELLE DONNE !...



... BURT, INTANTO, CHINATO SUGLI SPESSI REGISTRI RILEGATI IN CUIO ROSSO, FITTI DELLE ANNOTAZIONI DI WIGGS, CONTINUAVA IL SUO TEDIOSO LAVORO ...



... RESTANDO ASSORBITO TUTTAVIA TALMENTE TANTO NEL LAVORO CHE ...

KRAAC UHMMM?...

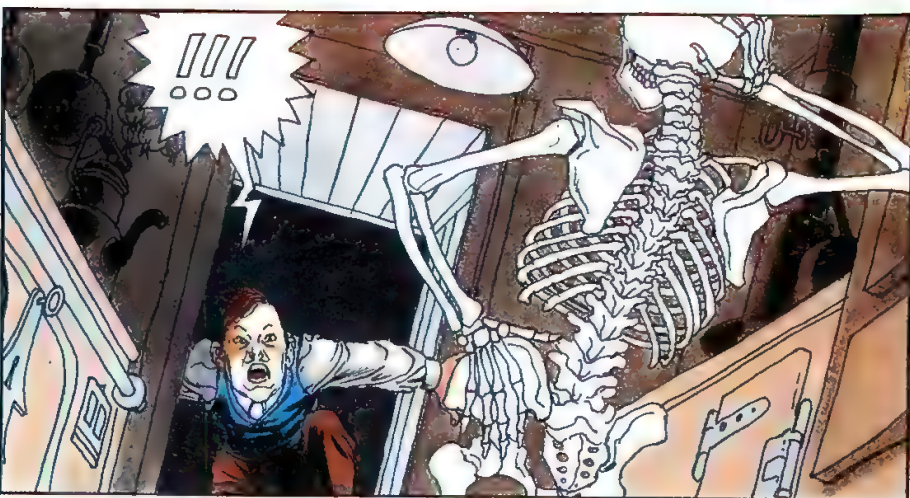
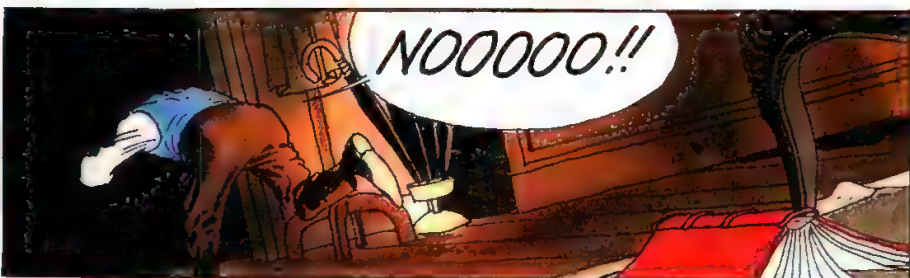
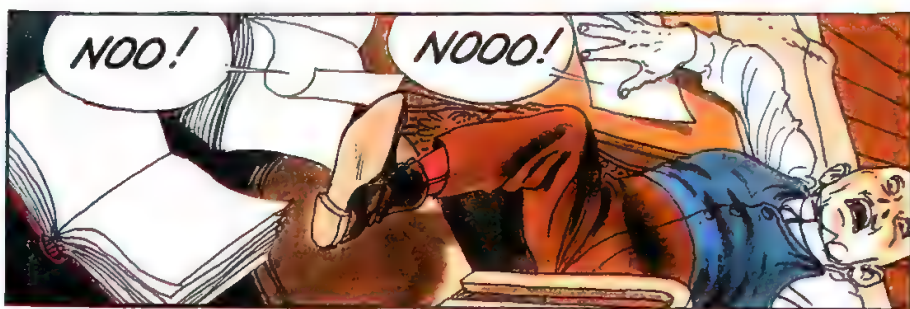


??

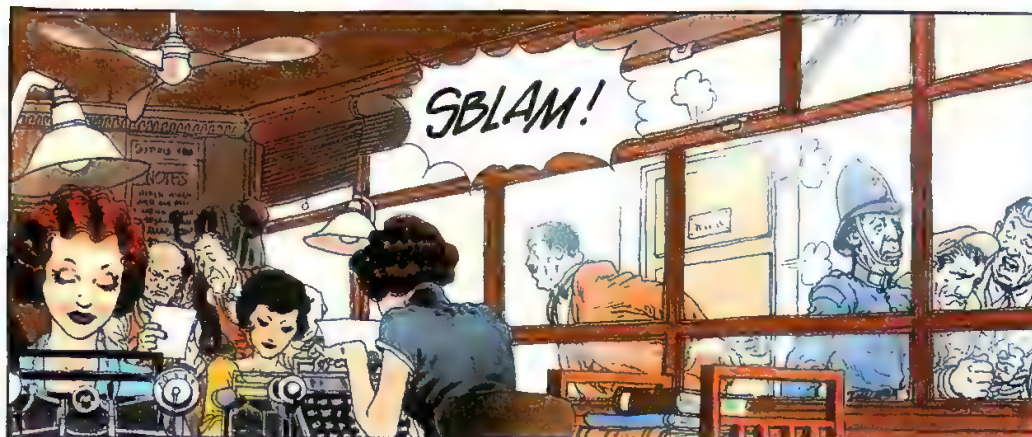


AAAAHHH !!

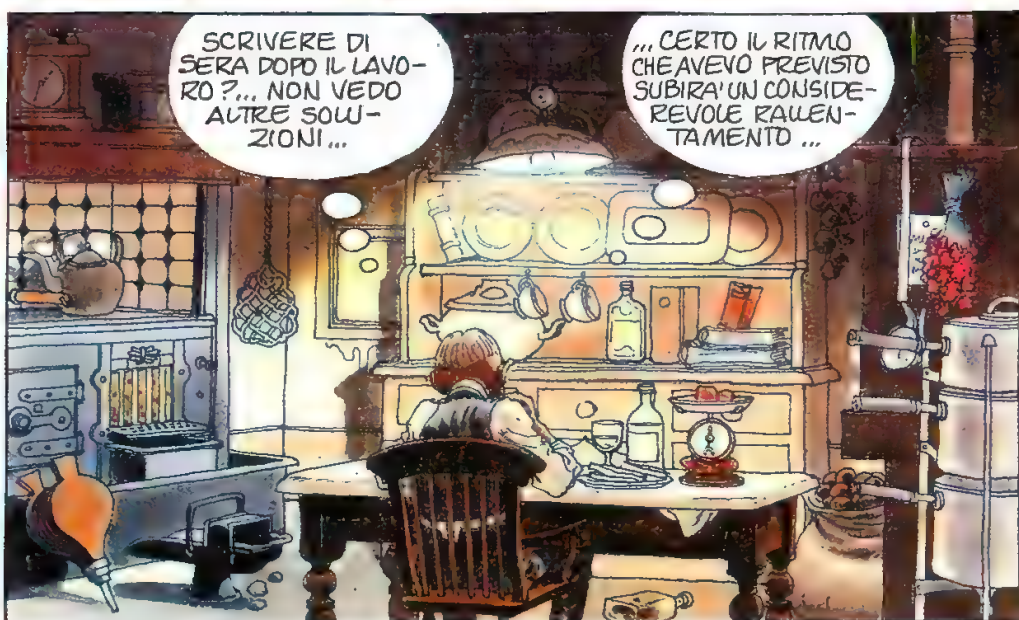
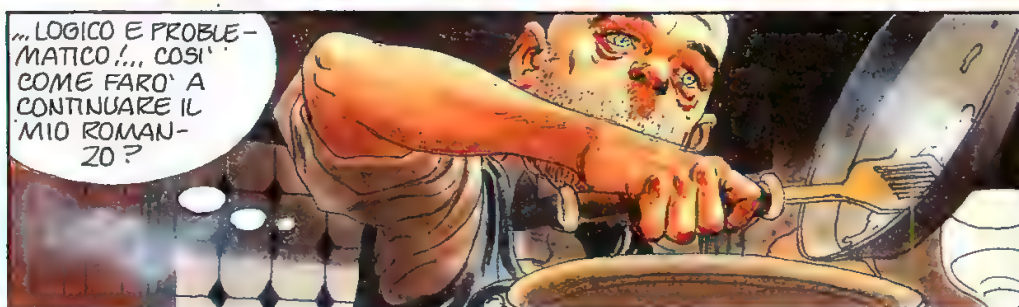
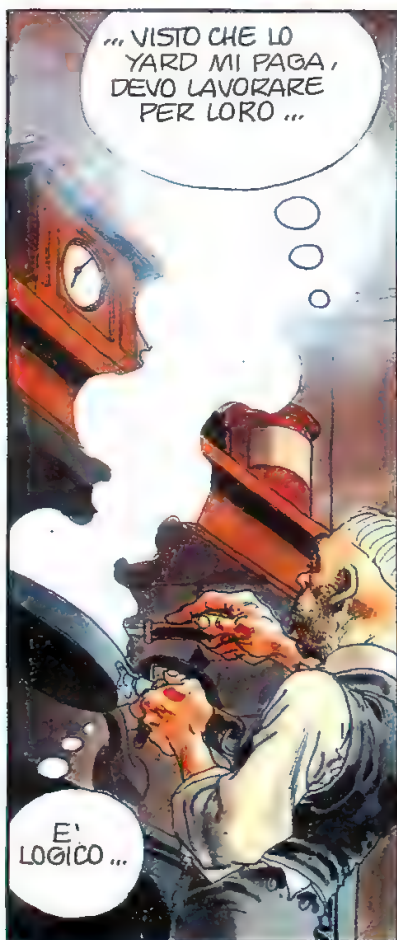
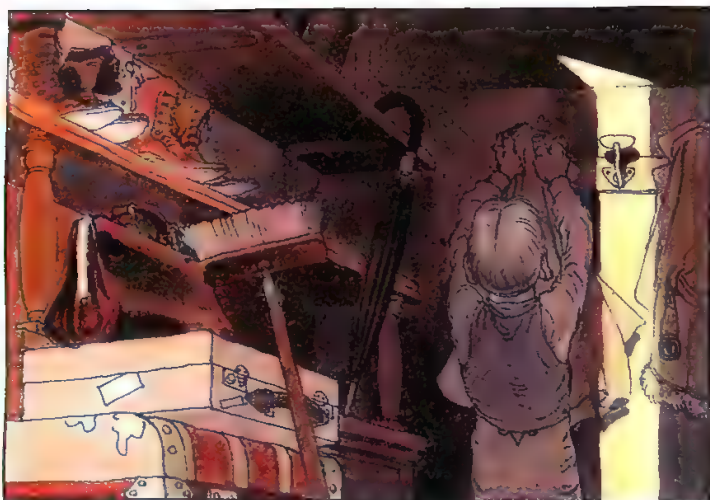




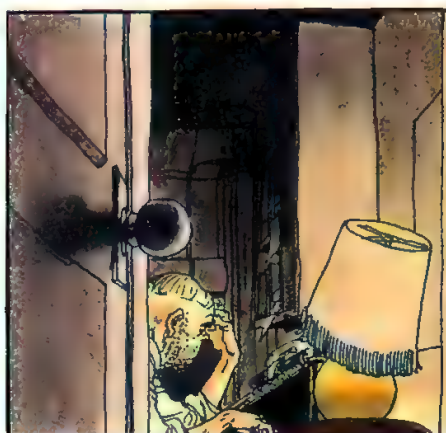
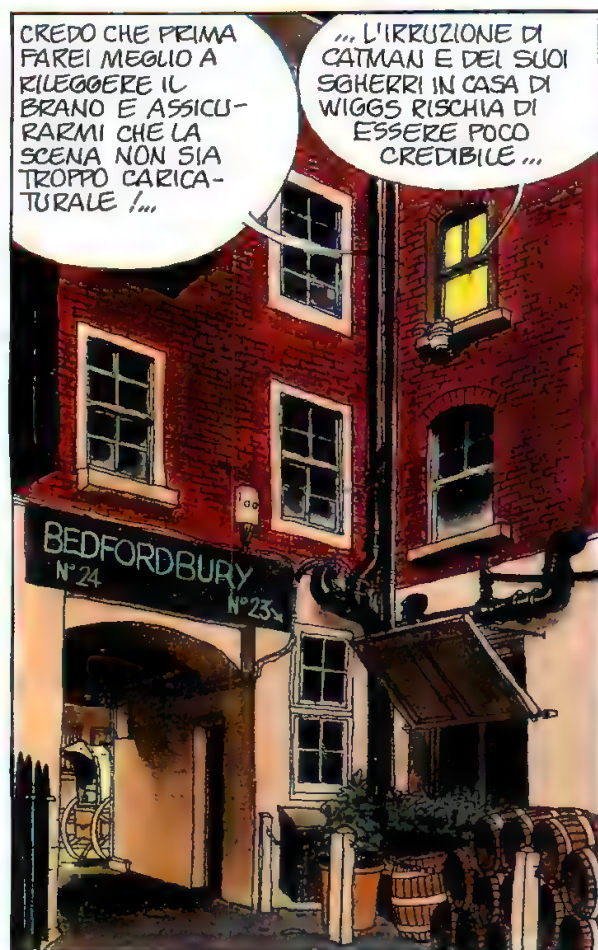




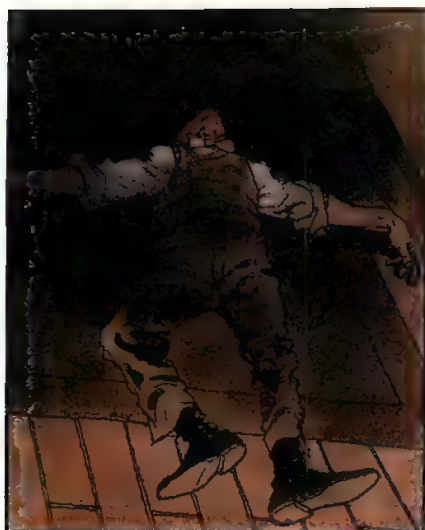








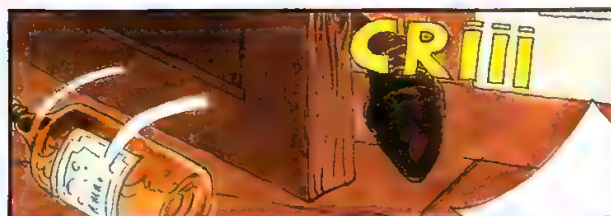
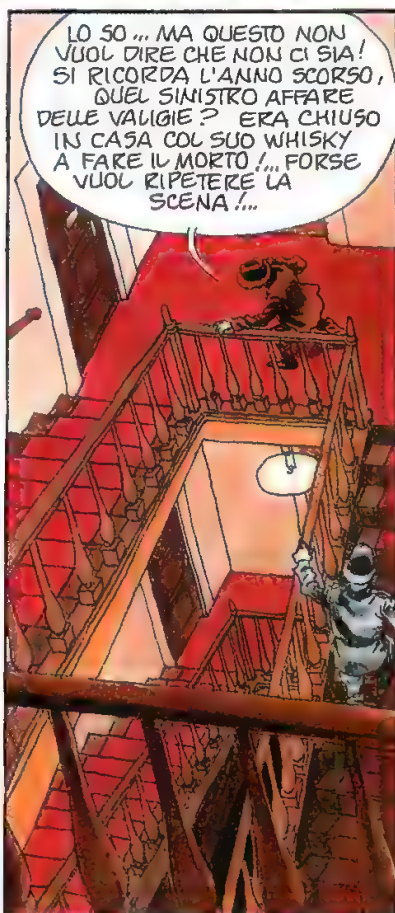




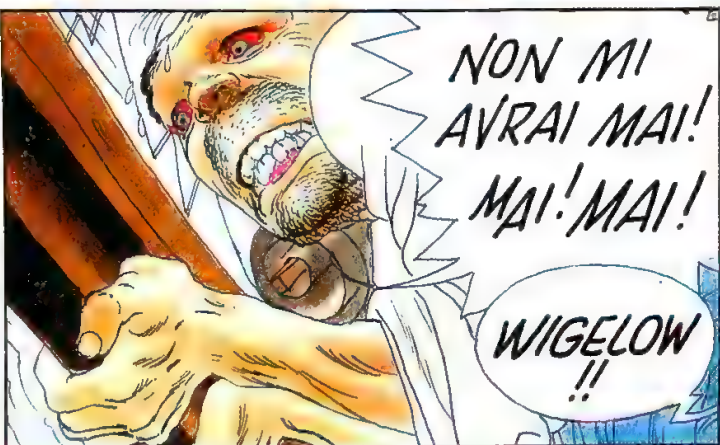




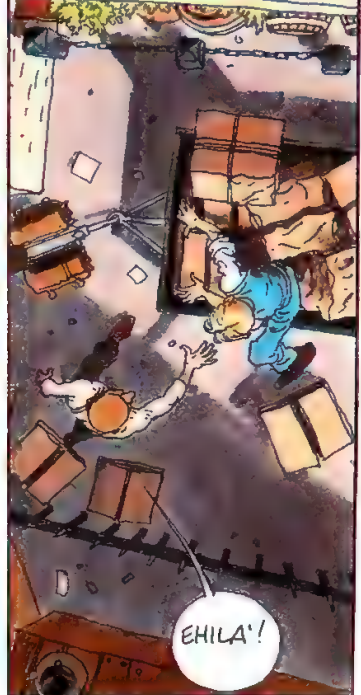
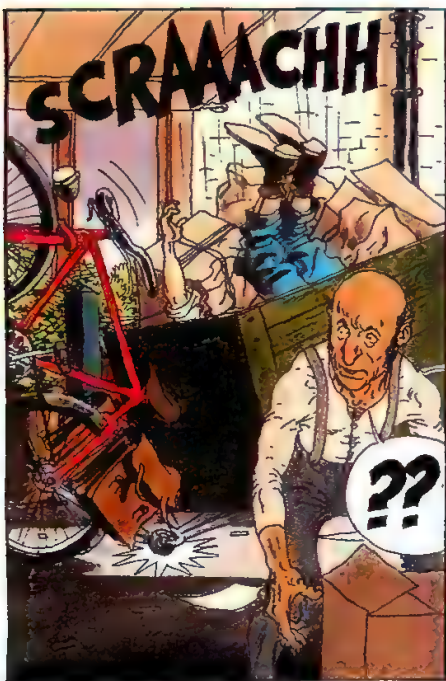




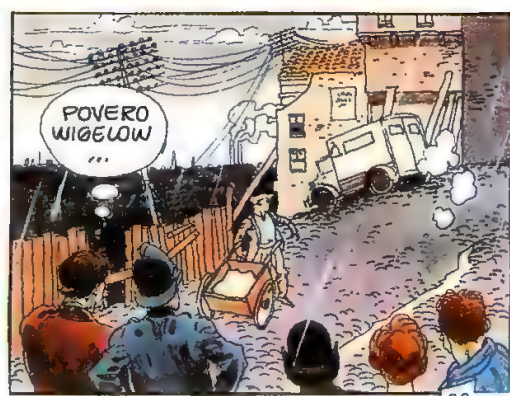
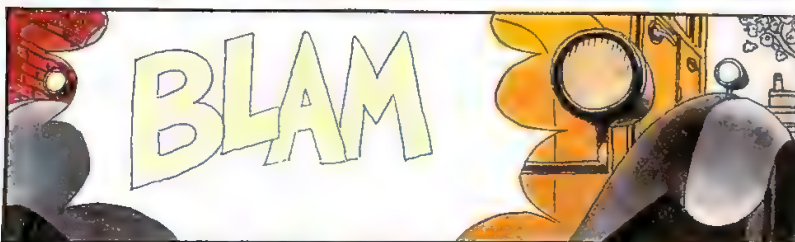
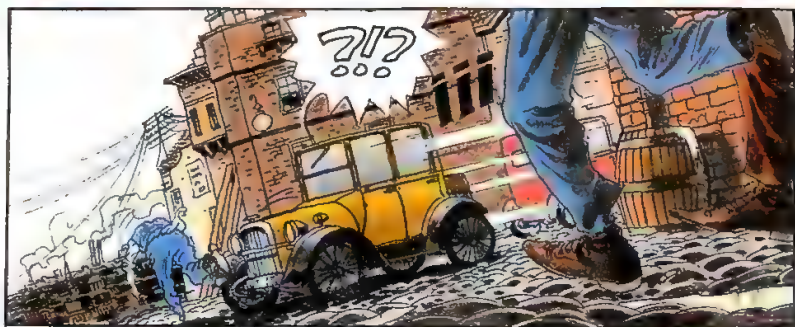




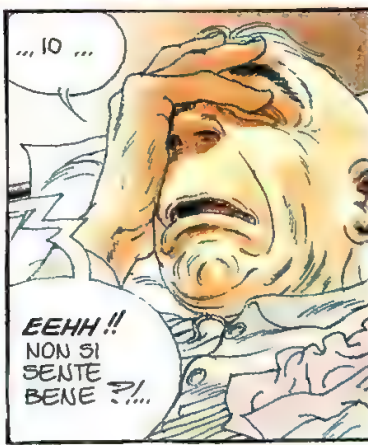
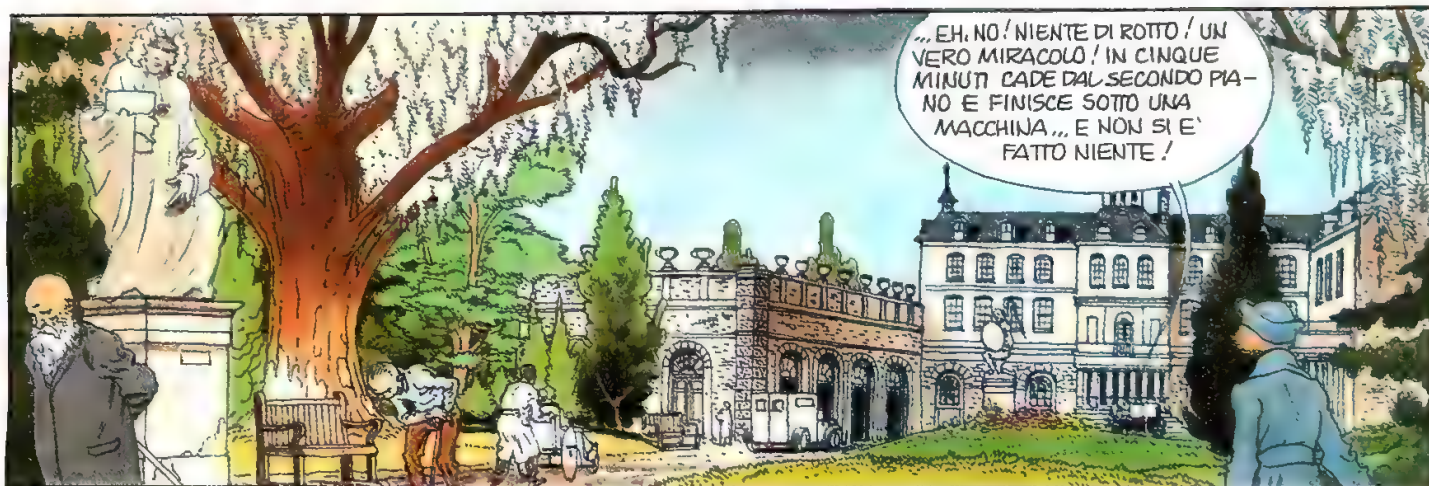




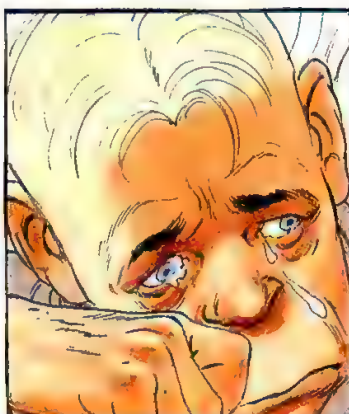




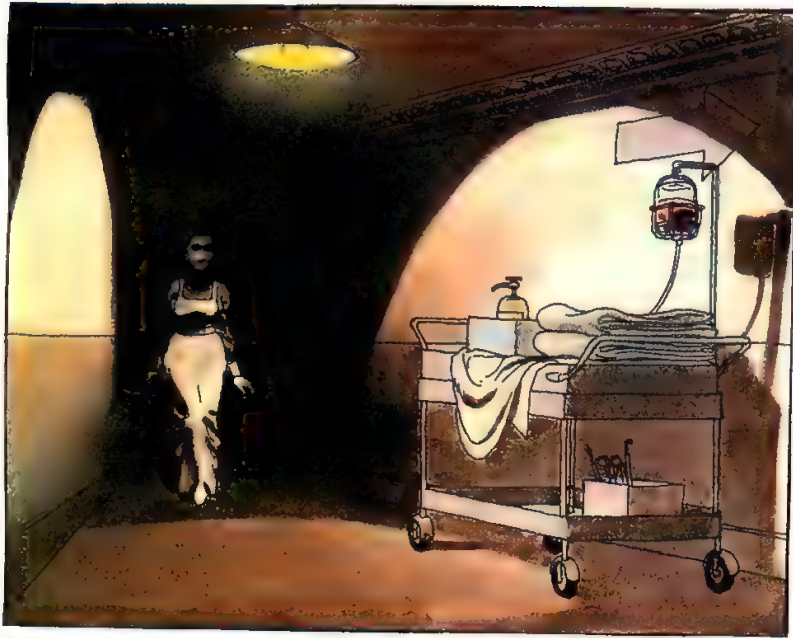
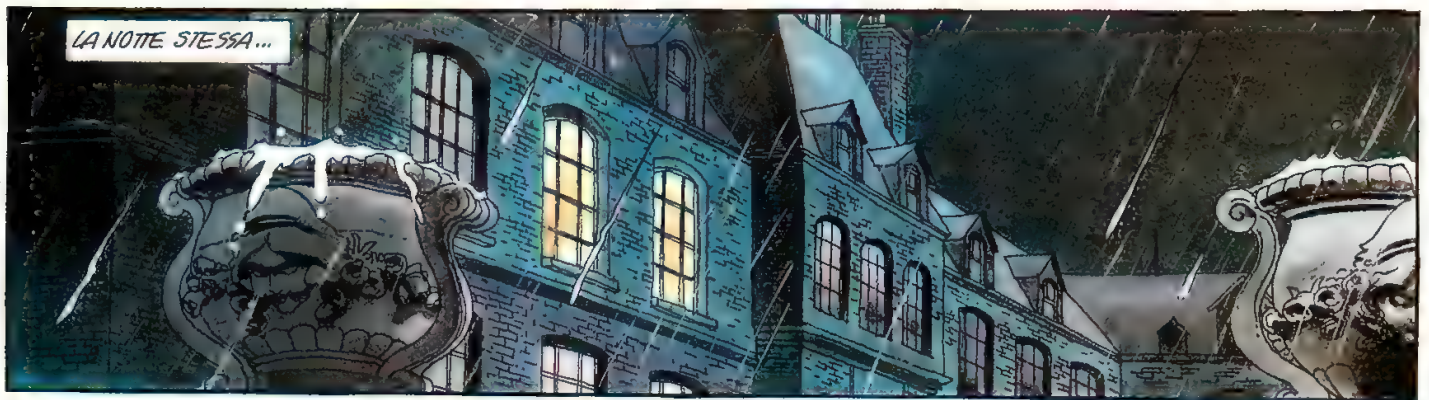




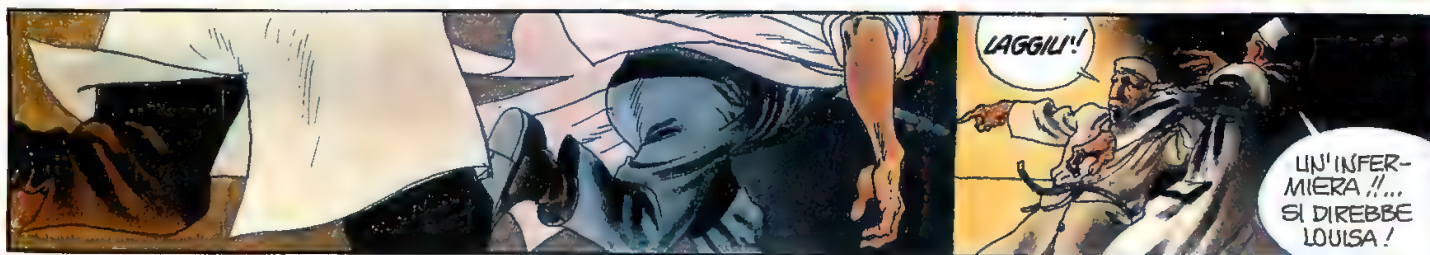
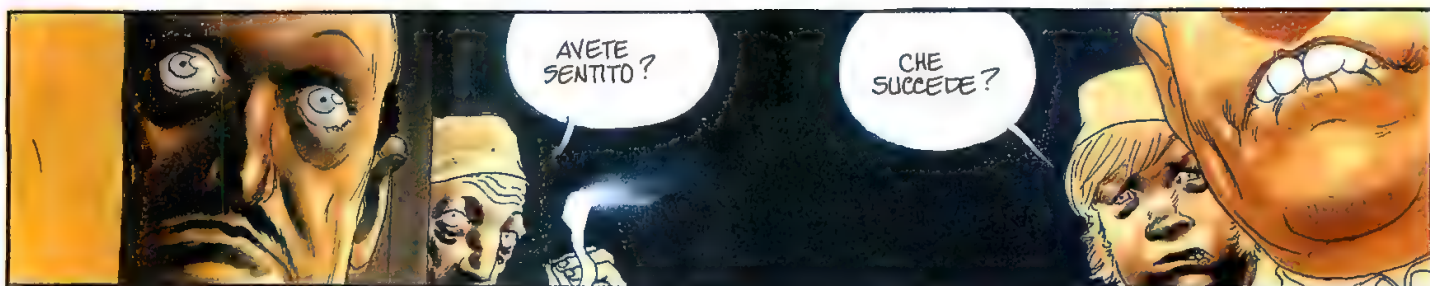
























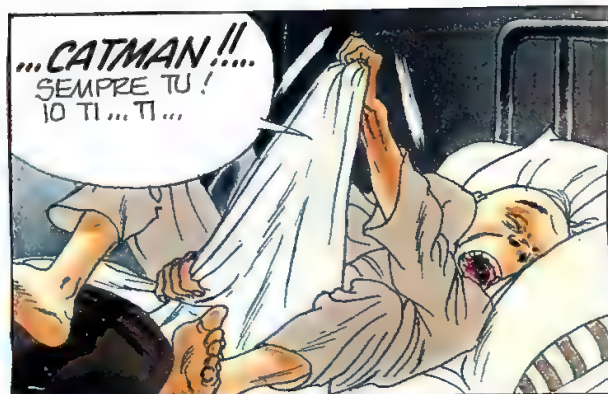
VORREI CHE IL SERGENTE RICHARDS FOSSE AUTORIZZATO A CONSULTARE IL DOSSIER PERSONALE DELL'ISPETTORE WIGELOW. SO CHE NON E' AFFATTO REGOLAMENTARE, MA CONSIDERATA LA SITUAZIONE ...





DEL RESTO,  
OLTRE AL  
FATTO CHE SUO  
PADRE ERA  
UNA GUARDIA  
A CAVALLO E  
DOVEVA  
ESSERE UN  
BRAN'UOMO,  
NON SO ALTRO  
DI WIGELOW  
...

...NE' DELLA SUA VITA,  
NE' DELLA SUA  
FAMIGLIA, DEI SUOI  
AMICI ... SEMPRE  
CHE NE ABBIA, DI  
AMICI ! MI SEM-  
BRA PIUTTOSTO  
UN SOLITARIO ...



... **CATMAN** !!!  
SEMPRE TU !  
IO TI ... TI ...



... TI FARO'  
PAGARE LE TUE  
MALEFATTE ! A  
TE E A TUTTA LA  
TUA BANDA ! LA  
TUA ORA E'  
SUONATA, MALE-  
DETTO ASSAS-  
SINO !



PRENDI  
QUESTO !



**KRAAC**

E POI  
QUESTO,  
GATTO  
DA  
CARNEVA-  
LE !!



EH ?! ... QUESTO  
BAMBINONE PAF-  
FUTO DEV' ESSERE  
WIGELOW !  
TIMIDINO E CALMO  
NON ANCORA ALCO-  
LIZZATO, MA GIA'  
NEVROTICO ...

**DRIIIN**



RICHARDS ? AH !  
BENE, MI DICA ...  
MORTI ? TUTTI E  
DUE ? FRATELLI O  
SORELLE ? ... NESSUNO ?  
... BENE ... ! SE  
HO BISOGNO  
D'ALTRO LA RICHIA-  
MO, GRAZIE !











NELLO STESSO ISTANTE

MI SCUSI, SIR, MA NON SAREBBE PIU' SEMPLICE TENDERE LA TRAPPOLA DIRETTAMENTE NELLA SUA CAMERA O ALMENO ALL'INTERNO DELLA CLINICA?

FORSE SAREBBE PIU' SEMPLICE, MA ANCHE PIU' PERICOLOSO!



WIGELOW NON E' IN CONDIZIONI DI SOPPORTARE UN ALTRO CHOC. INOLTRE AVREMMO BISOGNO DI UN'AUTORIZZAZIONE, E NON SIAMO ABBA- STANZA CERTI PER FARLO!

EPPURE LEI SEMBRA SICURO DEL FATTO SUO !...



NON AL CENTO PER CENTO PER CENTO !... DICIAMO CHE LA COSA E'... MOLTO PROBABILE...

... CREDO CHE QUEL TIPO SIA UN PERFEZIONISTA: SE DECIDE DI FAR INTERNA- RE WIGELOW, FARA' DI TUTTO E NON PERDERA' OCCA- SIONE PER PRODURRE ANCORA LE COSIDETTE ALLUCINAZIONI!



ECCO... IO E VERA ANDREMO A NASCON- DERCI IN QUEL BOSCO. LEI, SERGENTE, METTA DUE DEI SUOI UOMINI ALL'INGRES- SO DEL PARCO E SI METTA DIETRO LE SCALE, E NON SI MUOVA FINO AL MIO SEGNALE !...

ALL RIGHT, SIR!



COME LO RICONOSCE- REMO?

E' QUASI CERTO CHE INDOSSI DEGLI STIVALI E UN MANTELLO... O FORSE UN TRENCH...



... A MENO CHE NON LA PORTI IN UNA BORSA!

LA SUA FAMOSA TENUTA?

DAVVERO PERSPI- CACE!



SSITT !!





FALSO  
ALLARME!



MA MI DICA:  
QUELLO ZIO, QUEL  
PROZIO, ERA  
TALMENTE  
RICCO DA  
SUSCITARE  
UNA TALE  
INGORDIGIA?

NO, NON MOLTO  
RICCO! MA ... BAH!  
DUE O TRE PROPRIETA',  
DELLE AZIONI IN UNA  
COMPAGNIA DI CAR-  
BONE, DIVERSI  
INVESTIMENTI,  
QUALCHE BEL MO-  
BILE, QUALCHE  
GIOIELLO ...



ATTENZIONE  
!!

NO!  
SONO  
DUE!



E' STRANO: SONO  
SICURAMENTE DUE,  
MA PORTANO  
PROPRIO LA TENU-  
TA CHE HA  
DESCRITTO!

BY  
JOVE!!



EH! VOI!!

???



COSA?!...

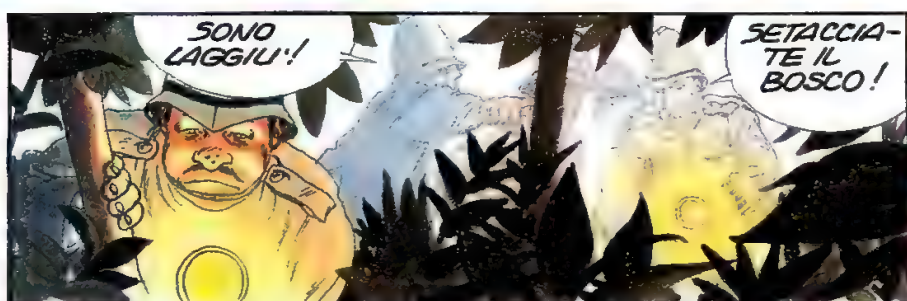
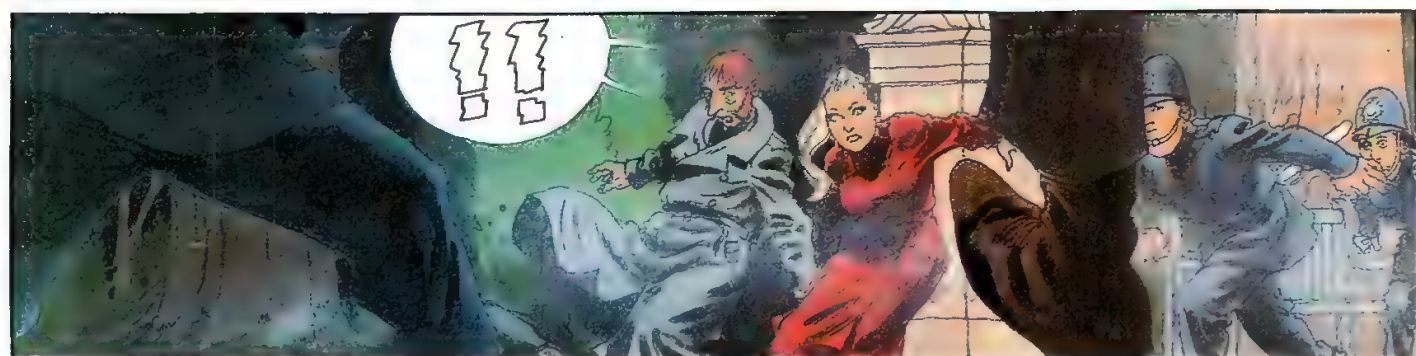
ALFRED!  
LA POLI-  
ZIA!!



SMASH











?



IO NON C'ENTRO NIENTE CON TUTTO QUESTO ! IO L'ACCOMPAGNAVO E BASTA !...



MMMM ?!



PRIMA DI LASCIAR-LA ANDARE VIA, SIGNORA, DOVREI FARLE UNA RICHIESTA. PRESTO DETTO : IO E IL SERGENTE RICHARDS VORREMMO VEDERE IL COLORE DELLE SUE CALZE !



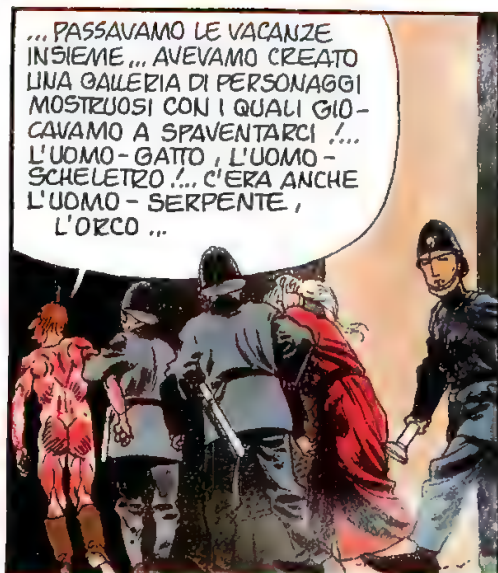
VERA ! TOCCA A LEI !

NO ! NO ! LASCIATEMI !! NON NE AVETE IL DIRITTO !...

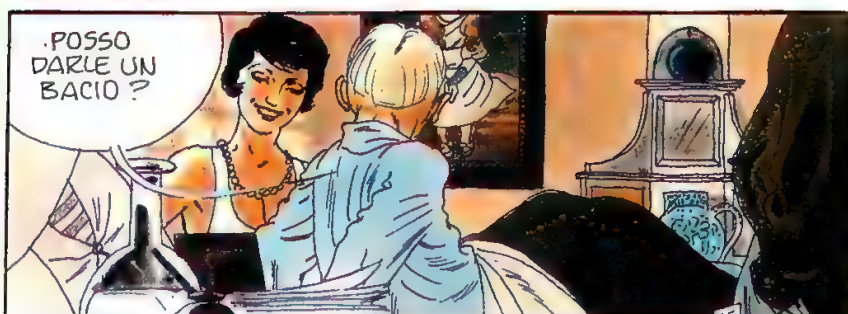
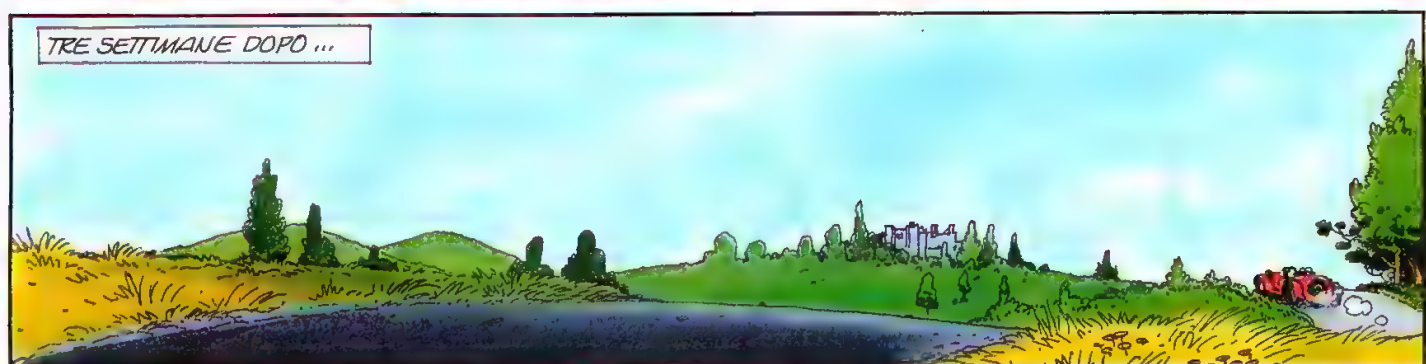


IL SIGNORE E LA SIGNORA DENTON, PRESUMO !

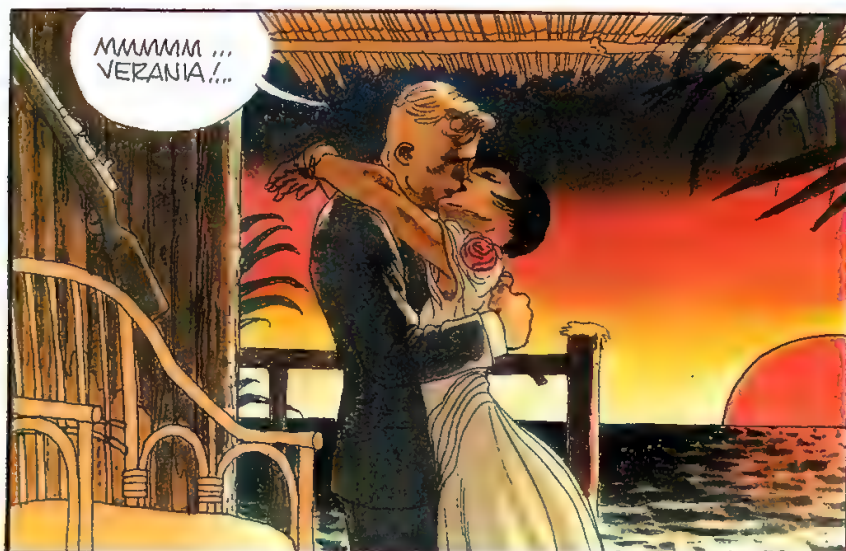














***ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA***  
***L'ETERNAUTA***

**CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE  
L'ETERNAUTA E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE  
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO  
DELLA EDITRICE COMIC ART**

***ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA***  
***COMIC ART***

**CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE  
COMIC ART E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE  
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO  
DELLA EDITRICE COMIC ART**

**INOLTRE VI PROPONIAMO L'ABBONAMENTO ALLE RIVISTE  
L'ETERNAUTA & COMIC ART**

**CON 168.000 LIRE RICEVERETE LE 2 RIVISTE  
A DOMICILIO PER 12 VOLTE E OMAGGI PER  
168.000 LIRE DA VOI SCELTI SUL CATALOGO COMIC ART  
ATTENDIAMO DUNQUE LE VOSTRE SOTTOSCRIZIONI  
INDIRIZZATE A:**

***«COMIC ART-AB» Via Flavio Domiziano n. 9 - 00145 ROMA - cc. postale 70513007***

**SPECIFICATE GLI OMAGGI DESIDERATI VI SARANNO INVIATI IMMEDIATAMENTE**



# CAMPAGNA ABBONAMENTI 1995



Carissimi amici e Soci del Comic Art Club, i nostri periodici sono i seguenti:

**Comic Art** 112 pp., col. e b/n, bross., lire 7.000, mensile.

**L'Eternauta** 112 pp., col. e b/n, bross., lire 7.000, mensile.

**Grandi Eroi Serie Oro** (Sandman, Death, Deadman) 48 pp., lire 4.000; 64 pp., lire 5.000; 96 pp., lire 7.000, col., bross., mensile.

**All American Comics** (The Book of Magic, Phantom Stranger, Enigma) 48 pp., lire 1.900; 64 pp., lire 2.900, col., spillato, mensile.

**Horror** (Sandman) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.

**Collection** (Swamp Thing) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.

**Capolavori dei Comics** (Hellblazer) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.

**Detective Story** (Shade) 64/72 pp., col., spillato, lire 2.900, mensile.

**Avventura** (Legend) 32 pp., b/n, spillato, lire 1.900, mensile.

**I Classici** (Mandrake) 48 pp., lire 2.500; 64 pp., lire 3.000, b/n, bross., mensile.

**Oscar dell'Avventura** (Phantom) 48 pp., lire 2.500; 64 pp., lire 3.000, b/n, bross., mensile.

**Best Comics** (personaggi vari) 64 pp., lire 5.000; 80 pp., lire 7.000; 96 pp., lire 8.000, col., bross., mensile.

**Letteratura Illustrata** (Humor) 64 pp., col., spillato, lire 2.800, mensile.

Questo materiale potrà da Voi essere acquistato in edicola o essere richiesto presso di noi.

Secondo consuetudine offriamo agli associati al Comic Art Club molte facilitazioni:

I Soci del Club sono circa 1.000 e usufruiscono delle seguenti condizioni:

**Soci Benemeriti:** con 900.000 anticipate essi ricevono tutto il materiale editoriale come da programma del Club (vedi sotto) con spese a nostro carico;

**Soci Sostenitori:** versando una quota di iscrizione

di lire 80.000 essi ricevono tutto il materiale pagandolo al ricevimento con lo sconto del 50%. La quota di 80.000 lire dà diritto a ricevere in omaggio volumi ed albi di pari importo scelti sul Catalogo Generale della Comic Art prodotti fino alla fine dell'anno 1994;

**Soci Ordinari:** versando una quota di iscrizione di lire 80.000 essi ricevono i volumi scelti nel programma 1995 con lo sconto del 30%. Anche in questo caso la quota di 80.000 lire dà diritto a ricevere in omaggio volumi ed albi della Comic Art di pari importo scelti sul Catalogo Generale della Comic Art prodotti fino alla fine dell'anno 1994.

Tutte le categorie di Soci hanno il diritto di poter richiedere materiale arretrato del Club e di tutti i periodici prodotti fino al 31 dicembre 1994 con lo sconto del 50% purché ordinino 300.000 lire di materiale (scontate a lire 150.000).

Tutti i volumi "Disney", anche quelli di nuova produzione, sono offerti ai Soci del Club (a tutte le categorie) al 50% di sconto per espressa volontà della Disney.

Costo degli abbonamenti dei periodici (per quelli non compresi nella seguente lista non esiste la formula dell'abbonamento):

**Comic Art** 12 numeri lire 84.000;

**L'Eternauta** 12 numeri lire 84.000;

**Flash Gordon n. 9 e n. 10** (anni 1938/39) saranno disponibili dal 1° novembre 1994 e coloro che si affrettano a sottoscrivere l'iscrizione al Comic Art Club potranno riceverli versando un ulteriore contributo di lire 20.000 (i due volumi sono infatti prezzati a lire 50.000 cd).

Cari saluti.

**Rinaldo Traini**

## PROGRAMMA

(YK 155) WASH TUBBS	
Wash all'assalto - b/n - 80 pp.	L. 40.000
(YK 156) WASH TUBBS	
L'arca di Noè - Hobos - 88 pp.	L. 40.000
(NCN 335) TOPOLINO - sunday 1975	
col. - 56 pp.	L. 32.000
(NCN 336) TOPOLINO - sunday 1976	
col. - 56 pp.	L. 32.000
(NCN 337) TOPOLINO - daily 1986	
b/n - 96 pp.	L. 32.000
(NCN 338) TOPOLINO - daily 1987	
b/n - 96 pp.	L. 32.000
(NCN 339) AGENTE SEGRETO X-9	
b/n - 88 pp.	L. 32.000
(NCN 350) DICK TRACY	
b/n - 96 pp.	L. 32.000
(NCN 340) RIP KIRBY	
b/n - 48 pp.	L. 32.000
(NCN 341) RIP KIRBY	
b/n - 48 pp.	L. 32.000
(NCN 342) PHANTOM - sunday 1993	
col. - 56 pp.	L. 32.000
(NCN 343) PHANTOM - daily 1994	
b/n - 96 pp.	L. 32.000
(NCN 344) PHANTOM - daily 1977	
b/n - 88 pp.	L. 32.000

(NCN 345) PHANTOM - daily 1978	
b/n - 88 pp.	L. 32.000
(NCN 346) MANDRAKE - daily 1957/58	
b/n - 88 pp.	L. 32.000
(NCN 347) MANDRAKE - daily 1958/59	
b/n - 88 pp.	L. 32.000
(NCN 348) MANDRAKE - sunday 1964	
col. - 56 pp.	L. 32.000
(NCN 349) MANDRAKE - daily 1992	
b/n - 88 pp.	L. 32.000
(SM 83) GORDON di A. Raymond	
Le nozze di Ming - col. - 40 pp.	L. 50.000
(SM 84) GORDON di A. Raymond	
La regina delle nevi - col. - 32 pp.	L. 50.000
(SM 85) Topolino aviatore postale	
col. - 36 pp.	L. 40.000
(SM 86) Topolino giornalista	
col. - 32 pp.	L. 40.000
(SM 87) Topolino e il tesoro di Clarabella	
col. - 40 pp.	L. 40.000
(SM 88) Topolino e il pirata Orango	
col. - 36 pp.	L. 40.000
(SM 89) Topolino e lo struzzo Oscar	
col. - 28 pp.	L. 40.000
(SM 90) Topolino agente	
della polizia segreta - col. - 48 pp.	L. 40.000
(SM 91) Topolino nella casa dei fantasmi	
col. - 40 pp.	L. 40.000
(SM 92) Topolino e l'uomo nuvola	
col. - 44 pp.	L. 40.000
(SM 93) Fratello Coniglietto	
e la nuova maestra - col. - 32 pp.	L. 32.000
(SM 94) L'albero dei soldi - col. - 32 pp.	L. 32.000
(SM 95) Ciao Paperino - col. - 32 pp.	L. 32.000
(SM 96) Paperi e Papere - col. - 32 pp.	L. 32.000
(GD 249) WALT DISNEY SUNDAY PAGES	
1947/1 - col. - 32 pp.	L. 40.000
(GD 250) WALT DISNEY SUNDAY PAGES	
1947/2 - col. - 32 pp.	L. 40.000
(GD 215) MICKEY MOUSE daily 1937/1	
b/n - 32 pp.	L. 32.000
(GD 216) MICKEY MOUSE daily 1937/2	
b/n - 32 pp.	L. 32.000
(GD 251) BRICK BRADFORD di P. Norris	
sunday 1959/60 - col. - 32 pp.	L. 32.000
(GD 252) BRICK BRADFORD di P. Norris	
sunday 1960 - col. - 32 pp.	L. 32.000
(GC 25) Grandi Capolavori Disney	
R. Scarpa (7) - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(GC 26) Grandi Capolavori Disney	
L. Bottaro (4) - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(GC 27) Grandi Capolavori Disney	
G. B. Carpi (5) - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(GC 28) Grandi Capolavori Disney	
R. Scarpa (8) - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(GC 29) Grandi Capolavori Disney	
B. Wright (3) - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(GC 30) Grandi Capolavori Disney	
J. Bradbury (2) - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(GC 31) Grandi Capolavori Disney	
P. Murry (4) - b/n - 240 pp.	L. 40.000



(GC 32) Grandi Capolavori Disney C. Buettner - b/n - 240 pp.	L. 40.000
(YK 157) Li'l Abner daily 1936/37 b/n - 96 pp.	L. 40.000
(YK 158) Li'l Abner daily 1937/38 b/n - 96 pp.	L. 40.000
(GR) TOPOLINO di Arnoldo Mondadori 1947/1 - 208 pp.	L. 100.000
(GR) TOPOLINO di Arnoldo Mondadori 1947/2 - 208 pp.	L. 100.000

Totale	<b>L. 1.948.000</b>
Sconto	<u>L. 974.000</u>
	L. 974.000
Iscrizione	<u>L. 80.000</u>
TOTALE	<b>L. 1.054.000</b>

### PIANO ECONOMICO

Cari amici e Soci del Comic Art Club, la produzione 1995 ammonta a versando la quota di Lire 80.000 si hanno le seguenti opportunità:

#### Soluzione A

Acquisto totale della produzione e omaggio con volumi scelti sul Catalogo pari all'importo dell'iscrizione di L. 80.000 con acquisizione dell'intera produzione 1995 con lo sconto del 50%  
iscrizione  
Spesa totale con  
**Soluzione A**

L. 974.000  
L. 80.000

**L. 1.054.000**

#### Soluzione B

Se come omaggio il Socio sceglie i due volumi di "Flash Gordon", dovendo defalcare L. 80.000 dalla produzione totale la spesa annuale sarà:  
Produzione completa (ved. Soluzione A)  
Omaggio scelto da defalcare  
Iscrizione  
Spesa totale annuale con  
**Soluzione B**

L. 974.000  
L. 40.000  
L. 934.000

L. 80.000

**L. 1.014.000**

Non è possibile calcolare l'economia che possono realizzare i Soci Ordinari (sconto 30%) poiché questi hanno la facoltà di acquistare solo il materiale di loro gradimento. Inoltre l'abbonamento dei soci Benemeriti è stato fissato in L. 900.000.

### REGOLAMENTO

- 1) Le iscrizioni per il 1995 si aprono il 1° novembre 1994.
- 2) La quota di iscrizione per il 1995 per Soci Sostenitori e Ordinari è di L. 80.000 (ottantamila) per l'Italia e l'Estero. I Soci Sostenitori usufruiscono dello sconto del 50% su tutto il programma '95 alle condizioni specificate nel presente regolamento. I Soci Ordinari usufruiscono dello sconto del 30% su tutto il programma '95 alle condizioni specificate nel presente Regolamento (ad eccezione dei volumi Disney sui quali viene applicato lo sconto del 50% a tutte le categorie di Soci).
- 3) Il Socio Benemerito all'atto dell'iscrizione paga, con

una unica quota (Lire 900.000), l'intero ammontare della produzione 1995 maturando così il diritto a ricevere tutto il materiale editoriale del Programma '95 realizzato nel corso dell'anno dalla Casa Editrice Comic Art, comprese le edizioni "fuori quota", le eventuali sorprese e tutti gli omaggi.

Sono escluse tutte le serie non contemplate nel programma. La quota di Socio Benemerito per il 1995 è stata fissata in Lire 900.000 con un'economia rispetto al Socio Sostenitore (che pur usufruisce del 50% di sconto) di Lire 154.000.

Il Socio Benemerito riceve (a differenza delle altre categorie di Soci) il materiale a domicilio, senza l'addebito delle spese postali e di spedizione.

4) Gli omaggi riservati ai Soci Sostenitori e Ordinari che si siano iscritti entro il 31.01.95 sono rappresentati da:

- due volumi di "Flash Gordon" di A. Raymond - tavole domenicali del 1938/39 a 4 colori (fotografate dagli originali) salvo il pagamento della differenza (i volumi costano Lire 50.000 cadauno);

oppure:

- pubblicazioni da scegliere tra quelle editte dalla Comic Art per un importo di Lire 80.000 a prezzo di copertina (senza sconto); tra gli omaggi sono comprese tutte le pubblicazioni periodiche della Comic Art diffuse attraverso le edicole, purché editte fino al 31.12.94.

**ATTENZIONE!!** Usufruiscono dell'omaggio solo quei Soci che si siano iscritti o abbiano rinnovato la quota di iscrizione entro il 31.01.95.

5) Gli arretrati sono venduti a prezzo pieno senza sconto (cioè al loro prezzo di Catalogo), ma è possibile usufruire dello sconto del 50% (per tutte le categorie di Soci), purché l'ordinazione non sia inferiore a Lire 300.000 (trecentomila) a prezzo di catalogo. Sono considerati arretrati i volumi editi fino al 31.12.94. I volumi editi dopo tale data fanno parte naturalmente del programma 1995.

6) I Soci Sostenitori, che siano cioè abbonati a tutte le pubblicazioni prodotte nel corso del 1995, hanno facoltà di chiedere la sostituzione di pubblicazioni non gradite con altre "fuori quota" o arretrate di pari importo. Non è possibile sostituire materiale acquistato negli anni passati o comunque prodotto fino al 31.12.94.

7) I Soci, sia Sostenitori che Ordinari, possono acquistare una sola copia per ciascun titolo.

8) Tutte le spese postali e di spedizione sono a carico dei Soci Sostenitori e Ordinari e sono state fissate nella cifra forfettaria di Lire 4.000 per ciascun pacco.

9) Il Socio, sia Sostenitore che Ordinario ha facoltà di rinunciare alla sua qualità di Socio in qualsiasi momento, nel corso del 1995 dando luogo alla cessazione di tutti gli obblighi verso il Club. Tale rinuncia dovrà essere comunicata per lettera raccomandata. La quota associativa non verrà restituita.

10) Tutti gli importi in denaro, in assegno o in vaglia e le richieste di materiale o le comunicazioni, vanno indirizzate a:

#### COMIC ART

Via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma

c/c postale 70513007

Tel. (06) 5413737 (5 linee R.A.)

Telefax (06) 5410775 (linea sempre inserita)

Riassumendo, i Soci del Comic Art Club si dividono in 3 categorie:

#### SOCI BENEMERITI

Versano la quota di Lire 900.000 ricevendo tutto il materiale del Programma '95 prodotto nel corso dell'anno dalla Editrice Comic Art, con la franchigia delle spese postali e di spedizione (vedi punto 3), con esclusione delle pubblicazioni non contenute nel Programma '95, usufruendo per gli arretrati della particolare forma di sconto del 50% quando l'importo raggiunge Lire 300.000 (trecentomila) (vedi punto 5). È possibile invece ordinare quali arretrati tutte le pubblicazioni periodiche editte dalla Comic Art e diffuse attraverso le edicole, purché prodotte fino al 31.12.94.

#### SOCI SOSTENITORI ABBONATI

Versano la quota di Lire 80.000 e si impegnano ad acquistare tutta la produzione della Editrice Comic Art pubblicata nel Programma '95 con lo sconto del 50%. Il materiale editoriale alla sua uscita viene spedito per posta al Socio Sostenitore a sue spese o ritirato direttamente. Gli arretrati, se disponibili, possono essere acquistati solo al prezzo previsto dal Catalogo, a meno che l'ordinazione non raggiunga Lire 300.000 (trecentomila), nel qual caso viene applicato lo sconto del 50% (vedi punto 5). Nelle pubblicazioni arretrate sono compresi "tutti" i volumi contenuti nel Catalogo Generale pubblicati fino al 31.12.94 e tutti i periodici.

#### SOCI ORDINARI

Versano la quota di Lire 80.000 ma, poiché usufruiscono dello sconto del 30%, hanno ampia facoltà di scelta limitando la richiesta ai soli titoli desiderati. Le ordinazioni e preferenze possono essere definite all'atto dell'iscrizione o di volta in volta. Il materiale editoriale viene spedito al Socio Ordinario a sue spese o ritirato direttamente. Anche per i Soci Ordinari vale la clausola prevista al punto 5, e cioè che tutti gli arretrati vengono venduti al prezzo di catalogo; ma se l'ordinazione raggiunge Lire 300.000 (trecentomila) viene applicato lo sconto del 50% (nelle pubblicazioni arretrate sono compresi "tutti" i volumi contenuti nel Catalogo Generale pubblicati fino al 31.12.94 e tutti i periodici).



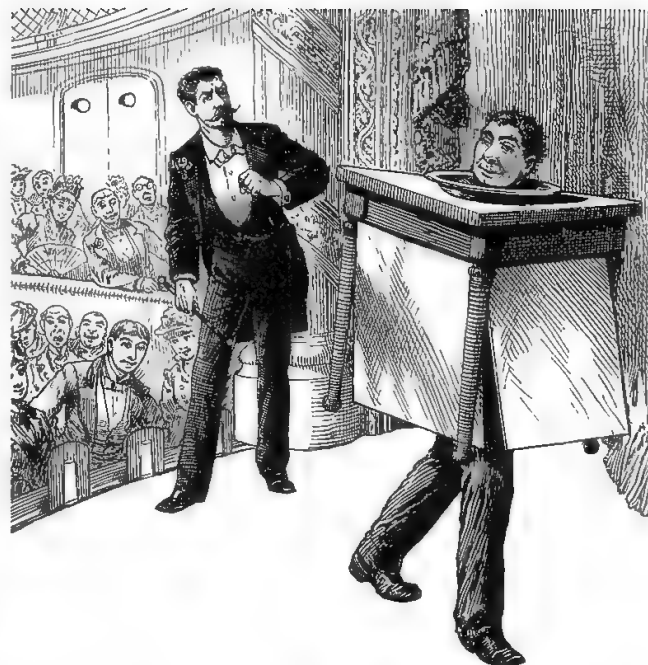
**Tutti i volumi "Disney" sono offerti ai Soci del Club (a tutte le categorie) al 50% di sconto per espressa volontà della Disney.**



# POSTERNA

Caro Eternauta, ti scrivo di seguito i miei giudizi sulla rivista. Giudizio totalmente negativo riguardo il cambiamento di definizione, "La rivista del fantastico", e di contenuti: a me non interessa quasi nulla di war games, computer games, giochi d'azzardo, da tavolo, di carte, eccetera. Io sono un appassionato di fumetti e voglio acquistare "L'Eternauta" trovandoci soprattutto fumetti. Gli appassionati di boardgames, giochi di ruolo ecc., possono ben soddisfare le loro passioni, che io, sia chiaro, rispetto del tutto, rivolgendosi alle diverse riviste specializzate in materia, che non mancano, mi pare, nelle nostre edicole. Visto che siamo "in media res", aggiungo che i redazionali sono decisamente troppi. Insomma, vorrei più fumetti e meno articoli.

Come ho già scritto in una lettera indirizzata a "Comic Art", plaudo alle lunghe storie a fumetti autoconclusive. Tuttavia personalmente non apprezzo che vengano pubblicati personaggi le cui avventure sono già in fase avanzata di svolgimento, vedi ad esempio il ventiduesimo episodio del "Vagabondo dei limbi". Gradirei, insomma, una maggiore completezza nella pubblicazione degli episodi di ogni serie. Che senso ha, per esempio, farci leggere il quarto capitolo di una saga di Moebius? Dove andiamo a trovare i relativi primi tre episodi affinché si possa meglio entrare nella vicenda e capirne e apprezzarne i particolari e le sfumature se non addirittura tutto quanto viene narrato in esso? Credo sia anche



una questione di serietà quella di pubblicare integralmente un qualsiasi fumetto dal primo episodio. Chiedete ai vostri fedeli acquirenti di opere cronologiche di Topolino, Gordon, Mandrake e Phantom, cosa ne pensano in proposito...

Del resto, caro Eternauta, mi conosci bene; ti ho già scritto diverse volte e sai che "L'Eternauta" targato Comic Art non mi è mai piaciuto granché; l'attuale "rivista del fantastico" mi piace ancora di meno, con le sue venti-trenta pagine di redazionali su argomenti di cui mi interessa poco o niente e che quindi salto spesso a piè pari dopo averne letto i titoli. Per questo spero nel rinnovamento di cui parlano Traini e Cosulich, anche se con la speranza che sia solo un mio infondato

pessimismo, temo che anche "Comic Art" venga snaturata in qualcosa che alla fine non sappia né di carne né di pesce.

**Costantino Rossi**

*Caro, affezionatissimo Costantino, la tua costanza nel seguirci ci testimonia che, tutto sommato, le nostre riviste debbano necessariamente contenere degli elementi per te positivi e interessanti, altrimenti rinunceresti a stanziare le settemila più settemila lire mensili per il loro acquisto! È vero, però, che difficilmente si scrive ad una rivista in edicola da tanti anni per sottolineare i meriti e le cose che vanno bene, perciò devo dire che le tue lettere vengono lette sempre con attenzione e ci danno un po' il termometro dei gusti*

*di una parte del pubblico. I redazionali de "L'Eternauta" risultano graditi alla maggior parte del pubblico, per cui, almeno per ora, rimarrà invariata la formula attuale. Su "Comic Art" invece, sono alle liste dei cambiamenti che avrai modo di riscontrare tu stesso.*

*Per quanto riguarda la pubblicazione a tranches, oppure a storia già iniziata, di alcune avventure a fumetti, ci dispiace dover arrivare a tan-*





to, amanti e rispettosi come siamo delle cronologie, ma a volte è l'unico modo per presentarvi opere che altrimenti in Italia non vedrebbero mai la luce. Speriamo che "L'Eternauta" e "Comic Art" continuino ad avere per molti anni il loro sapore ben definito, di carne o di pesce che sia, e che tu possa scriverci al più presto una lettera che estermi la tua soddisfazione per la qualità dei prodotti da noi editati.

Caro Eternauta, sono un lettore della provincia di Milano, grande appassionato di fumetti, e ti scrivo per chiederti un parere. Sono stato, in questo autunno terribilmente pieno di eventi, alla manifestazione "Cartoomics" che si è tenuta nella mia città; in seguito, ho fatto armi e bagagli per recarmi a Lucca; e poi, dulcis in fundo, sono approdato nella capitale per EXPOCARTOON. Lasciando da parte le mie preferenze per le singole manifestazioni, a me sembra che gli organizzatori stiano facendo una lotta infernale! Perché le fiere sono tutte concentrate nello stesso periodo? Come può questo fatto dare un buon riscontro a livello di pubblico? Non credo che tutti siano maniaco come lo sono io, né tantomeno credo che molti siano in grado di sostenere tre trasferte così ravvicinate tra loro, con gli annessi e connessi dal punto di vista logistico. Non si potrebbero dilazionare meglio i singoli eventi?

**Matteo Del Grande**

Caro Matteo, i periodi migliori per organizzare una fiera del fumetto sono sicuramente quello autunnale e quello primaverile; va da sé, quindi, che le manifestazioni più importanti si accavallano tra di loro. Per quanto riguarda la Comic Art, l'evento EXPOCARTOON può contare sul bacino di utenza della città di Roma, che da solo giustifica un'iniziativa del genere! È chiaro e auspicabile che vorremmo essere invasi dalle genti di tutto lo stivale (e così è successo, in realtà!), e per agevolare questo esodo abbiamo spuntato delle ottime convenzioni con ottimi alberghi e ristoranti, in maniera tale che i viaggiatori del fumetto possano passare quattro giorni di vacanza in una delle più belle e importanti capitali del mondo.



L'evento luccese ha dalla sua anni e anni di tradizione, e questo fa senz'altro gioco per le casse della manifestazione. Agli organizzatori di "Cartoomics", invece, basterebbe portare nello spazio Milano Nord tutti gli appassionati meneghini, e vale quindi in un certo senso lo stesso discorso fatto per la manifestazione romana. Non deve essere un gioco al massacro e neanche c'è bisogno di eleggere un vincitore e di stilare la lista dei vinti; le manifestazioni di qualsiasi tipo, se ben organizzate, hanno il potere di smuovere le masse, e sappiamo tutti quanti e quanto generosi siano gli appassionati di comics.

Caro Eternauta, sono una ragazza di ventisette anni che continua ad inseguire le utopie e ad acquistare i tanto bistrattati giornalini! La mia casa è totalmente invasa dalle serie americane e da quasi tutto quello che esce in Italia (certi fumetti dozzinali e disegnati da cani non riesco proprio a comprarli) e non so più dove stipare le mie numerose collezioni.

Il mio fidanzato, al contrario, non ne vuol proprio sapere di fumetti, e l'unica rivista che riesco a fargli sfogliare e leggiucchiare ogni tanto è proprio "L'Eternauta".

Appassionato di Fantasy e Giochi

di ruolo, anche lui ha le sue belle stranezze, per cui trova abbastanza interessanti gli articoli che recentemente impreziosiscono la tua bella rivista.

Io volevo solamente farti i complimenti perché riesci, nonostante le milleuno, comprensibilissime, difficoltà, a portare in edicola un ottimo prodotto, che tiene alto il vessillo della fantasia.

Continua così.

**Marina Venezia**

Cara Marina, grazie per le belle parole! Siamo contenti che "L'Eternauta" abbia saputo mettere d'accordo due persone con i gusti così diversi, ma in fondo la chiusa della tua lettera fa perfettamente centro: fumetti, cinema, giochi di ruolo, e tanto altro ancora, altro non sono se non manifestazioni diverse della stessa straripante voglia di evasione e della stessa necessità di vivere la vita con fantasia. Per te vale lo stesso invito: continua così!

Caro Eternauta, come lettore assiduo di fantascienza e di mistero a tutto tondo, amo e ammiro a non finire i libri di Stephen King. Ritengo, e non sono il solo, che il suo capolavoro in senso assoluto sia e rimanga "It", e sarei felicissimo se qualche bravissimo cartoonist ne

tentasse la riduzione a fumetti. Che ne pensi? È un'idea fattibile?

**Marcello Celluprica**

Caro Marcello, il re del terrore ha scritto decine di romanzi e centinaia di racconti che si prestano a riduzioni cinematografiche e - perché no? - a fumetti. Per quanto riguarda "It", il film è stato già fatto e il risultato lo hai potuto sicuramente valutare tu stesso.

Per ridurre l'opera a fumetti, secondo me occorrerebbe lo sforzo titanico di una dozzina di autori, invaghiati quanto te della stupenda e toccante storia che ha come protagonisti sette ragazzi e, soprattutto, Derry, la fantomatica città del Maine che è sempre stata al centro delle opere di questo inquietante ed abilissimo costruttore di emozioni violente.

Per trasporre a fumetti le mille e passa pagine del romanzo originale, infatti, non è possibile ricorrere ad un solo cartoonist ma ad un'équipe tipo quelle messe su nel corso di decenni dalla Marvel o dalla D.C., vere e proprie scuderie piene zeppe di talenti della matita. Se qualcuno dovesse cimentarsi con una tale, titanica opera, te lo faremo senz'altro sapere!

**L'Eternauta**

**R Importazione Distribuzione Mailing**

**Importiamo direttamente le maggiori Marche di modelli di Fantascienza da Film, e da Fumetto ad esempio: BANDAI, HORIZON, Screamin VOLKS, Wave, ERTL**

se siete interessati al nostro listino comprendente anche pezzi rari come Mazinga Z, Chun Il, Gundams, Punifore Flash Gordon, Tex Willer, Predator, Guerre Stellari e tanti altri.....

Inviateci questo coupon o sua fotocopia, con i vostri dati allegando in francobolli, per il solo listino 3F 2000 lire per l'ultimo catalogo e il listino 3F 10000 lire

**e potrete rendervi conto di quello che è il PIÙ VASTO ASSORTIMENTO ITALIANO DI KIT FANTASCIENFILM-LEFUMETTESCO (a prezzi onesti, il che non guasta!!!)**

**BRADICICH KORPS  
VIA MOMBASIGLIO 17 C  
10136 TORINO  
011 390262-FAX 365521**



# Le meraviglie del Giurassico

di Roberto Genovesi

Un lancio in grande stile  
anche per il mercato dell'homevideo.

**I**l film "Jurassic Park" uscì in Italia, contro tutte le norme antisfiga, venerdì 17 settembre 1993. Un "passo falso" che non servì a nulla visto l'enorme successo che questa pellicola ebbe nelle 343 sale cinematografiche italiane. "Jurassic Park" incassò infatti ben 47 miliardi di lire mentre, a livello mondiale, riuscì a raggiungere quota 900 milioni di dollari. La trama di questo ennesimo gioiello degli effetti speciali di Steven Spielberg si richiama, in linea di massima, all'o-

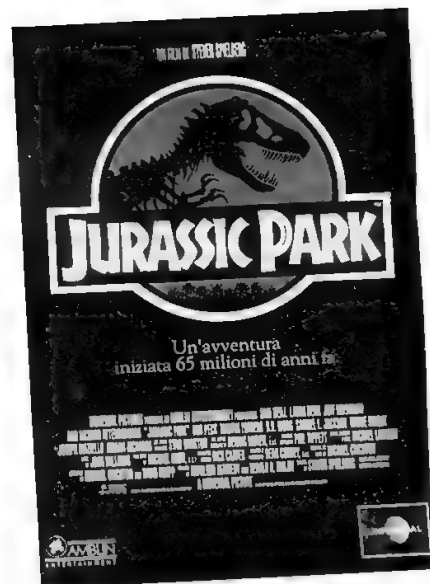
minimo romanzo di Michael Crichton ma con qualche semplificazione in più (forse di troppo) nella narrazione degli eventi.

Nonostante il fortissimo richiamo di pubblico, l'enorme movimento di merchandising di contorno e i meravigliosi effetti visivi, "Jurassic Park" è un film troppo lineare (oserei dire che la trama non esiste affatto a meno che non intendiate per "trama" una storiella in cui dinosauri scappati al controllo umano in un gigantesco parco ammazzano e

distruggono a destra e a manca) che si regge solo sul sense of wonder prodotto dallo stupendo lavoro al computer degli addetti agli effetti. Crichton scrive libri pensando a quando sarà realizzato il film e molti suoi romanzi sono diventati, sempre con apprezzabile successo, pellicole cinematografiche ma nel caso di "Jurassic Park" il film non rende giustizia al libro molto più complesso e ricco di sfumature anche se copiato di sana pianta dal racconto "Uova Fatali" di Bulgakov. In definitiva Jurassic Park è

un film splendido (se il metro è dato dagli effetti speciali) ma mediocre (se vogliamo giudicarlo dallo spessore della sceneggiatura). Forse, e senza sacrificare troppo l'occhio, si poteva fare di meglio attingendo dal libro di Crichton ma probabilmente il romanzo dello scrittore americano è stato solo un pretesto per fare sfoggio di effetti speciali.

In collaborazione con:  
**Club Video Immagine 88 S.r.l.**  
via Merulana, 217 - 00185 Roma.



**QUATTRO FANTASMI PER UN SOGNO**  
regia di Ron Underwood, 99 min., CIC Video.

Un aspirante cantante lirico, una single costretta a lavorare di notte per sfamare i suoi piccoli, un abile topo d'appartamenti e una giovane donna piena di dubbi ven-

gono coinvolti in un incidente mortale su un autobus. Ma quello che non è possibile fare da vivi si può fare da fantasmi e i quattro "dubbiosi" esseri ormai morti e non mortali se ne accorgono in questa divertente commedia americana condita con un pizzico di languido romanticismo da lacrimuccia finale. Un film da vedere in famiglia di fronte al fuoco del caminetto...per chi ce l'ha.

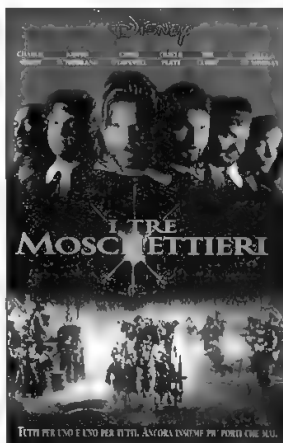
## I TRE MOSCHETTIERI

regia di Stephen Herek, 100 min., Walt Disney Home Video.

Molti romanzi d'avventura di successo sono passati attraverso l'interpretazione della Disney.

Non è scampato alla regola nemmeno "I tre moschettieri" del buon Dumas ma, visto che il film dove-

va rivolgersi alle famiglie e ai bambini soprattutto, la casa cinematografica del buon Walt ha visto opportuno di apportare qualche ritocco alla trama originale. Non si parla più di corna tra re e regina o di gioielli rubati ma di una classica storia di spie - per buona pace di uno scialbissimo D'Artagnan. Per il resto scorribande, inseguimenti, battute "all'americana", un cattivo che è cattivissimo e quattro buoni che sono, naturalmente, buonissimi. Per bambini e per (beati loro se esistono ancora) adulti-bambini.



## BANDIT

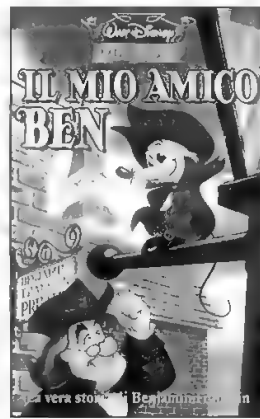
regia di Hal Needham, 87 min., CIC Video.

Terribile film di Hal Needham reclamizzato come "famoso maestro di scene mozzafiato". L'America dipinta nella pellicola (per fortuna corta) è quella dei camionisti, delle belle figlie e delle fattorie di campa-

gna con contorno di FBI, parenti cattivi che hanno qualcosa da nascondere e, per via di un po' di pubblicità che non guasta mai, lottatori di Wrestling. La purezza così assortita si rivela indigesta fin dalle prime battute. A chi arriva alla fine sarà assegnata una medaglia al valore.

## IL MIO AMICO BEN

21 min, Walt Disney Home Video Miniclassici. Corti o lunghi i cartoon della Disney sono una delizia per gli occhi e gli orecchi. Decisamente divertente anche questo classico cortometraggio che vuole essere parodia e al contempo omaggio alla figura di Beniamino Franklin grazie ad un topolino dallo sguardo furbo e impunito. Ventuno minuti di assoluto divertimento che valgono oro di questi tempi. Non sarebbe davvero male se la Disney tornasse a puntare sulla dimensione del cortometraggio visti gli ottimi risultati del passato.





# Comic Art News

a cura de L'Eternauta

In questo mese di dicembre la Comic Art vi offre innumerevoli occasioni per i regali di Natale

**COMIC ART n. 122** (colore e b/n, bross., 112 pp., L. 7.000). Questo numero della rivista dello spettacolo disegnato vi presenta: **Notti selvagge** di Franz, **Inferno 1999** di Semerano. Chiude la rivista il nuovo spazio dedicato al fumetto nostrano de **I Capolavori del Fumetto Italiano** con **L'isola Giovedì** di F. Caprioli.

**COMIC BOOK DC - Sandman n. 10** (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). Sandman offre un banchetto agli aspiranti al possesso dell'Inferno e ascolta tutte le loro esigenze; alla fine la chiave dell'Ade sarà affidata a due angeli del Paradiso, fra la delusione e la rabbia generale. Mentre i due esseri celesti si danno da fare per migliorare l'Inferno, Dream si riappacifica con il suo antico amore, Nada.

**COMIC BOOK DC - Shade n. 10** (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). Mentre Shade torna vittorioso dal folle West in cui era finito, Kathy decide di tornare a casa per superare un suo blocco psicologico. L'uomo di Meta, dopo aver sconfitto definitivamente American Scream e spe-

ditto in Paradiso lo spirito del suo Pettorale, si trova a che fare con uno psicopatico che odia il Natale... e viene anche scambiato per il nuovo Gesù Cristo.

**COMIC BOOK DC - Swamp Thing n. 8** (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). In Louisiana si aggira un serial Killer che si crede l'Uomo Nero: finirà nelle sabbie mobili dopo aver visto la nostra Cosa della Palude. Dopo questo incontro col mostro, sempre seguendo le indicazioni di Constantine, Swampy deve occuparsi di una casa dalla bizzarra architettura.

**COMIC BOOK DC - Hellblazer n. 8** (co-

lore, spill., 64 pp., L. 2.900). Finita la saga della Macchina della Paura, Constantine va a trovare Jerry, un suo pittore amico. Poi il nostro John si troverà coinvolto in una macabra festa neo-pagana con sottofondo di armi segrete.

**ALL AMERICAN COMICS n. 11 - Dr Occulti** (colore, spill., 64 pp., L. 2.900). Apparso per la prima volta sul lontano n.6 di "New Fun Comics", questo personaggio estremamente acuto nel risolvere casi "polizieschi" approda a New York City negli anni Venti, assumendo il nome di Richard Occult e si specializza in crimini legati al mondo del paranormale.

**L'ANELLO DEI NIBELUNGI** (seconda parte) - **Grandi Eroi n. 119** (colore, bross., 48 pp., L. 4.000). Di Roy Thomas & Gil Kane. Riduzione a fumetti ad opera di due maestri della comic art, di un classico di tutti i tempi. **Sigfrido**.

**COMIC BOOK LEGEND n. 7 - Hellboy: Seed of destruction** (b/n, spill., 32 pp., L. 1.900) di Byrne & Mignola. I due autori che dividono le pagine di questa nuova miniserie targata Legend non sono certo tra i più prolifici che si possano trovare, ma certamente costituiscono due modelli inarrivabili per la qualità dei loro lavori che ne hanno fatto due stelle del mercato americano e dei precisi punti di riferimento per i lettori e per giovani autori, e non solo quelli.

**BEST COMICS n. 34 - I giardini di Edena** (colore, bross., 64 pp., L. 5.000). Di Moebius. Una splendida storia fantascientifica del maestro della bedé.

**COMIC ART GAMES n. 3 - L'Eternauta** (Lire 9.900). Terza uscita dell'originale iniziativa della casa editrice Comic Art: animare in un videogame gli eroi del fumetto classico d'autore.

Questa volta è il turno de L'Eternauta.

**MANDRAKE n. 40** (b/n, bross., 48 pp., L. 2.500). **La regina d'ebano** è la storia presentata in quest'albo di dicembre. Ambientazione esotica per i disegni di Phil Davis, ideata da Lee Falk. Seguono in appendice le avventure dell'Agente

Segreto X9, con la seconda parte de **La scarpetta di Cenerentola**, di Austin Briggs.

**PHANTOM n. 40** (b/n, bross., 48 pp., L. 2.500). Due le avventure di Phantom in questo numero di dicembre: **La regina dell'isola sconosciuta e il fiume della discordia**, di Lee Falk & Wilson McCoy. Continuano le avventure di **Brick Bradford** con la nona puntata de **La Fortezza di Alamo** di William Ritt & Clarence Gray.

**SPECIAL MONGO 81 - Paperino ne inventa un'altra** (colore, bross., 32 pp., L. 32.000). Vi presentiamo in questo volume le tavole domenicali autoconclusive di Paperino del 1942, disegnate dal grande Taliaferro su testi di Karp.

**SPECIAL MONGO 82 - Provaci ancora Paperino** (colore, bross., 32 pp., L. 32.000). Proseguono le tavole domenicali autoconclusive di Paperino del 1942-43, realizzate dal duo Karp, Taliaferro.

**GERTIE DAILY 247 - Brick Bradford** sunday pages 1958 (colore, spill., 24 pp., L. 32.000). Il volume presenta le tavole domenicali del famoso eroe ideato da Ritt, disegnato da Gray e, a partire dal 1957, da Norris. Questo volume presenta l'episodio **Oltre le stelle**.

**GERTIE DAILY 248 - Brick Bradford** sunday pages 1959 (colore, spill., 24 pp., L. 32.000). Proseguono le tavole domenicali di Brick Bradford disegnate da Norris. Questo volume presenta l'episodio **Iperspazio!**.

**DICK TRACY n. 2** (b/n, bross., 128 pp., L. 3.000). Eccoci al secondo appuntamento con il detective più famoso del mondo. In questo mese di dicembre vi presentiamo la storia **Ginger** di Chester Gould.

**BRACCIO DI FERRO n. 3** (b/n, bross., 128 pp., L. 3.000). Tornano in questa collana della Comic Art le gesta più classiche dell'irascibile e divertentissimo marinaio di Elzie Crisler Segar. In questo numero **Popeye re di Popilania**.

## ANTEFATTO

"L'Eternauta" prosegue nella pubblicazione di alcune storie di Richard Corben. La **Fine di Donneman** è un episodio tra i più "tradizionali", privo di artifici grafici ma forse proprio per questo più efficace di altri. **pag. 2**

**Vedere Napoli**, un piccolo capolavoro del grande Moebius. **pag. 6**

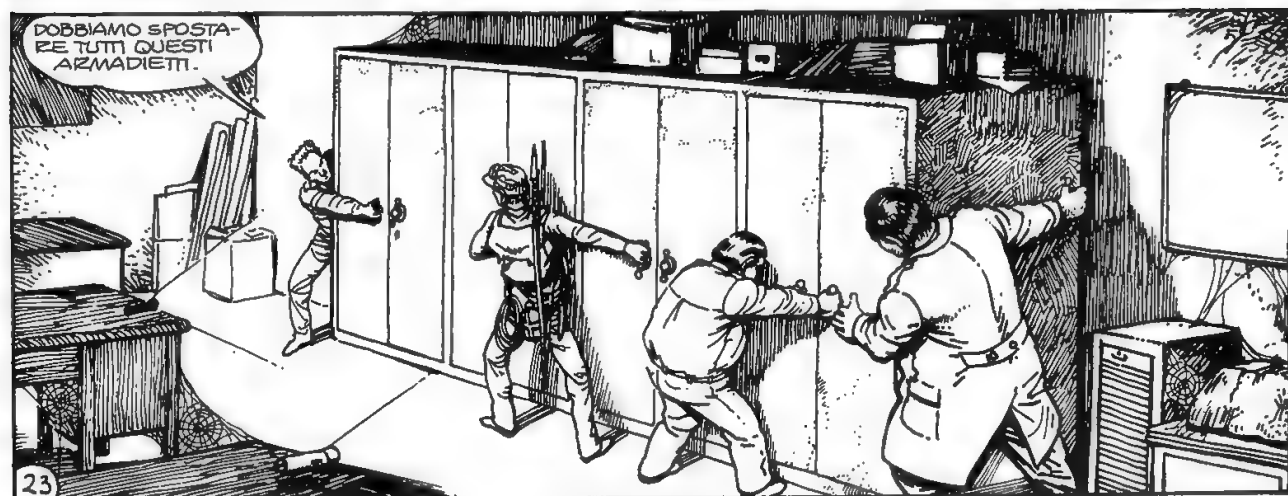
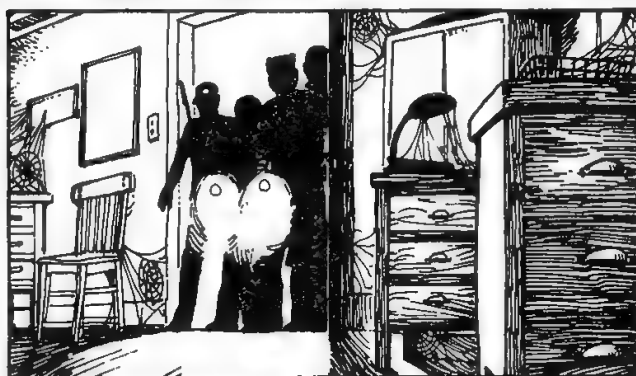
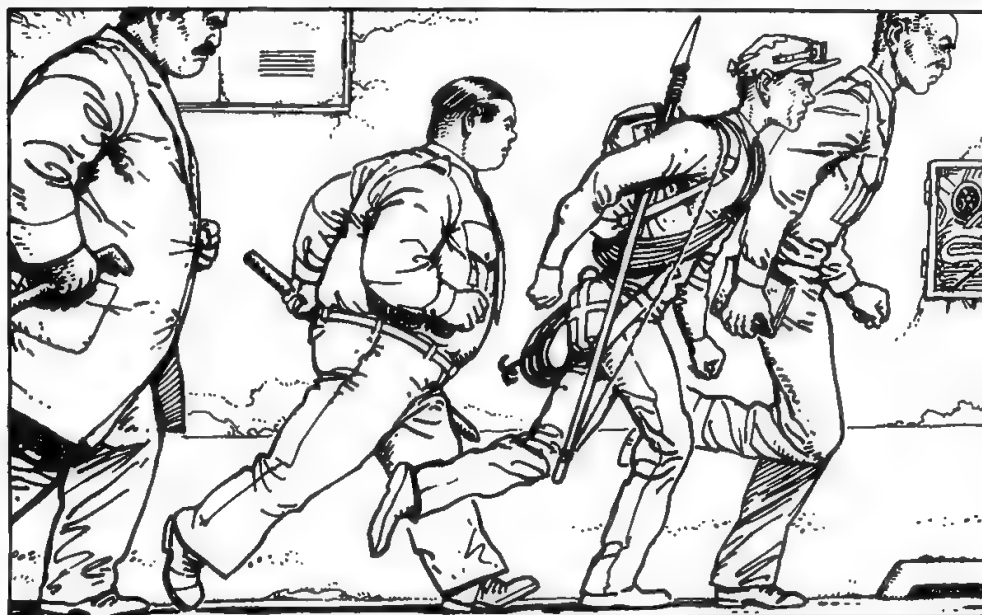
Stavolta il collezionista compulsivo preso in esame da De Felipe è del tutto particolare: si tratta nientemeno che del fondatore e custode del **Museo**. Scopriremo così, col consueto raccapriccio, che anche i suoi oggetti da collezione non sono proprio dei più innocenti... **pag. 10**

Lo sceneggiatore René Durand ha iniziato la carriera negli anni Settanta, prima su "fanzines" e poi su riviste professionali, come "Le canard Sauvage" e "Circus". Nel 1979 su quest'ultima testata scrive "Les Dirigeables de l'Amazonie", avvalendosi dei disegni di Patrice Sanahuja. Nel 1987 crea "Zouloulana" con Ramaioli, per le edizioni Lavauzele. Nel 1983, per Dargaud, crea, con Yves Bordes, la serie "Foc" per "Charlie"; nel 1985 scrive "La Fille des Ibères" per Frédéric Boilet su "Vécu". **Un'avventura di Cliff Burton**. **pag. 19**

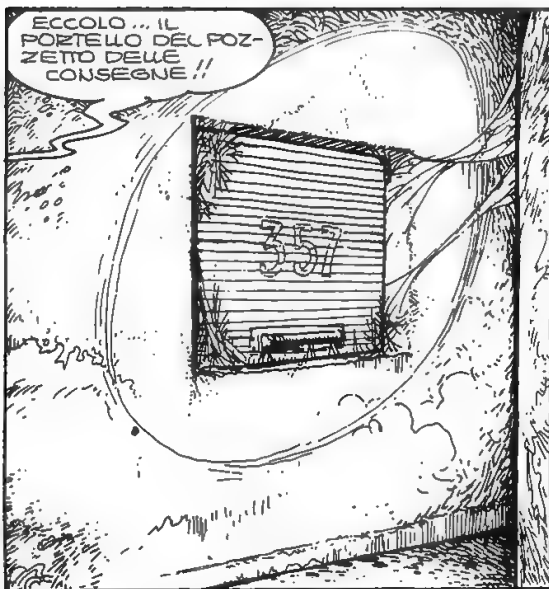
Carlos, un fattorino in un'immensa città-grattacielo, è innamorato della bella Susana impiegata al reparto telefonico del piano 2105. Quando le truppe del Servizio di Sicurezza fanno irruzione nel reparto telefonico, per rapire le impiegate più giovani e carine, Mr. Vozarra, il capufficio di Susana, ci rimette le penne. Carlos torna al reparto e lo trova devastato: fra le altre ragazze manca proprio lei... Mr. Vozarra fa appena in tempo a consegnargli il suo diario segreto, un'importante traccia per risolvere il mistero nascosto nei meandri dell'immenso palazzo. Intanto, Susana e le altre sono preparate per il loro nuovo "impiego". Alcune subiranno subito una sorte orribile: le loro energie vitali saranno trasferite nei corpi decrepiti di alti gerarchi. Susana finisce invece nel gruppo destinato alla "ricreazione" delle Alte Sferi. Non è finita: la ragazza è anche presa di mira dal terribile Supervisore Generale. Carlos ha un piano, ma è veramente pericoloso... **Ministero di Barreiro & Solano Lopez**. **pag. 72**

a cura di L. Gori

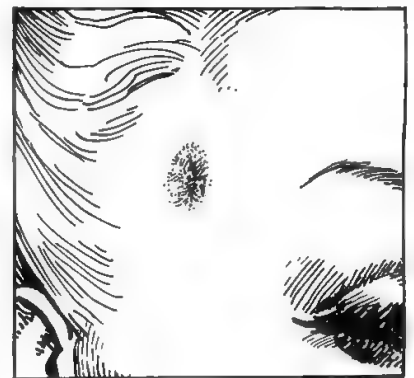
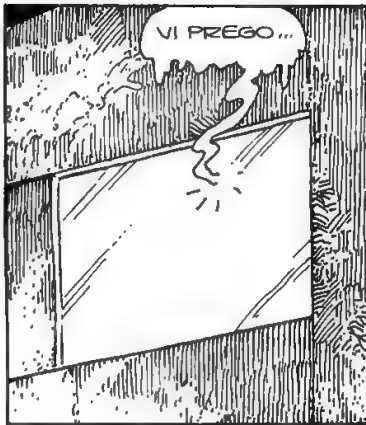
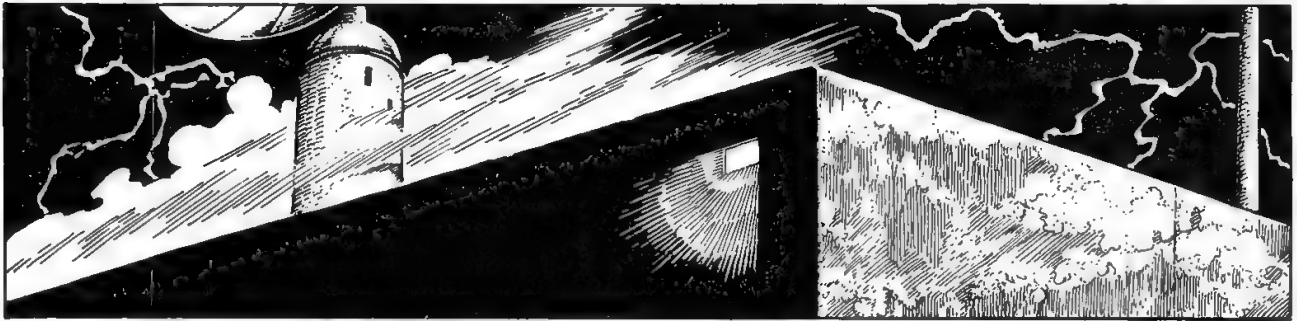
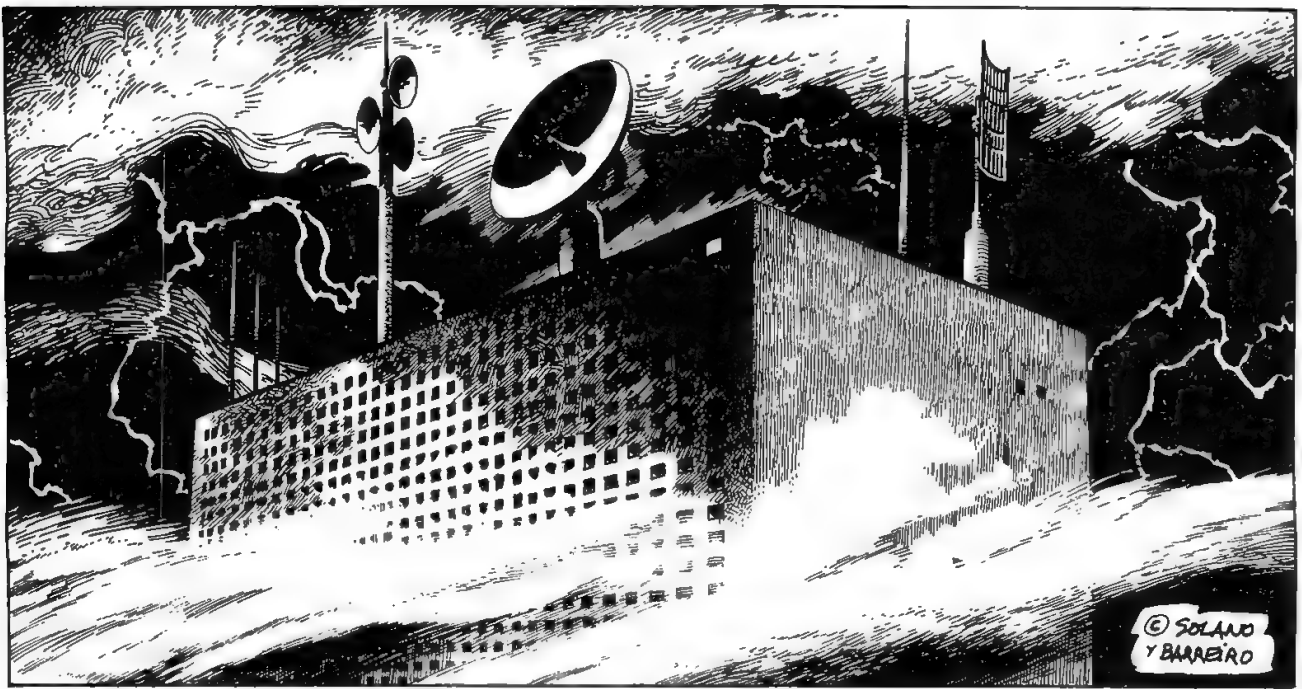








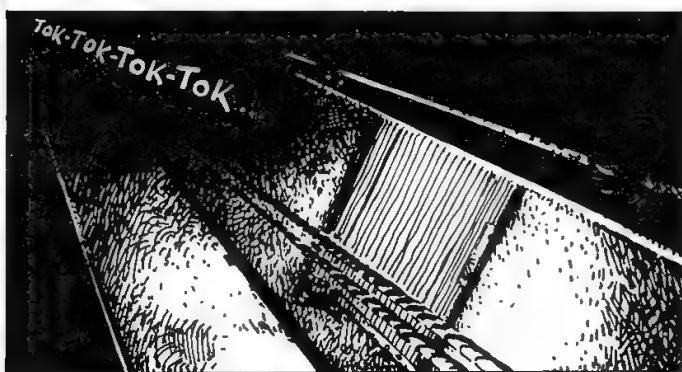








E MENTRE AVEVANO LUOGO QUESTI EVENTI, MOLTI PIANI PIU' IN BASSO CARLOS THE KID STAVA PERICOLOSA-MENTE SCENDEDO, IMMERSO IN IGNOTE OSCURITA', SEMPRE PIU' LONTANO DAL SUO DISGRAZIATO AMORE. PARADOSSAL-MENTE CER-CANDO LE ARMI CON CUI L'AVREBBE SALVATA ...

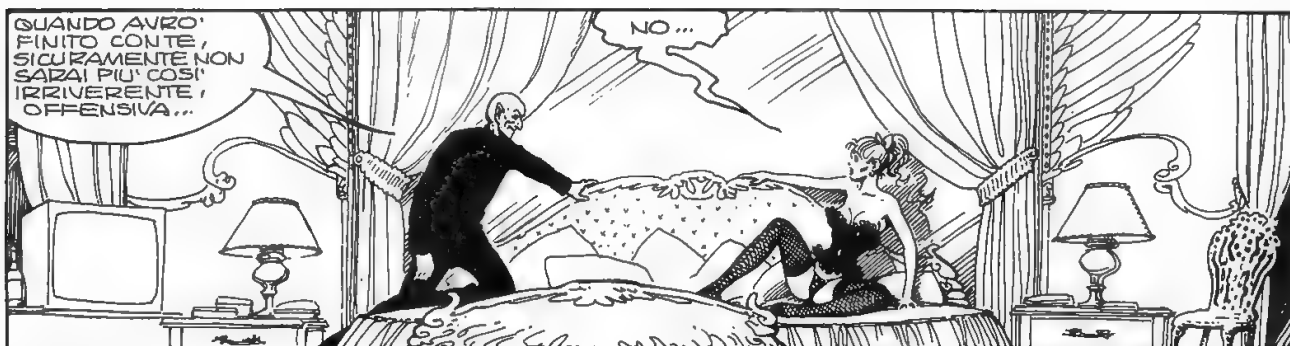


MA IN QUELLO STESSO ISTANTE, CARLOS NON ERA L'UNICO A ESSERE IN DIF-FICOLTA'. LA SITUAZIO-NE ERA ANCHE PIU' TERRIBI-LE PER SUSANA ...















... E ALL'ISTANTE ATTIVO' LA  
RETE AUTOMATICA DI  
SALVATAGGIO ...



SE FOSSE CADUTA DA UN'ALTEZZA  
MINORE, IL SISTEMA AVEREBBE  
FUNZIONATO COR-  
RETTAMENTE ...



MA CINQUEMILA METRI AVE-  
VANO DATO AL CORPO UNA  
VELOCITA' ECCESSIVA. IL  
CONSEQUENTE RIMBALZO  
ERA INEVITABILE ...



COMUNQUE, SUSANA ERA GIA' MORTA DI AR-  
RESTO CARDIACO DOPO I PRIMI MILE METRI.



AGGIUSTATE IN  
FRETTA QUELLA  
FINESTRA! STA  
NEVICANDO ...



DANNATA  
BESTIA ...

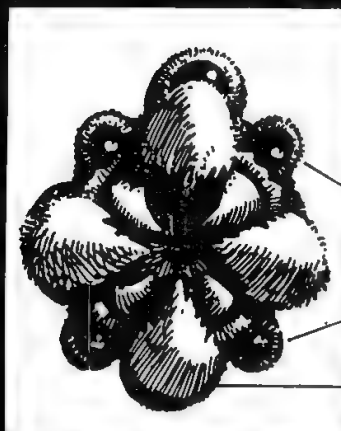


IN QUELLO  
STESSO TRA-  
GICO MOMEN-  
TO, CARLOS  
THE KID  
PENSAVA A  
SUSANA, IN-  
VOCANDONE  
IL NOME  
COME UNA  
DISPERATA  
SUPPLICA CON-  
TIZO L'INE-  
VITABILE ...  
PERCHE' "ESSO"  
STAVA PER  
RAGGIUN-  
GERLO ...





" ESSO ", CHE SCENDEVA RAPIDO PER IL POZZETTO, NON ERA ALTRO CHE UN GIGANTESCO MULTIPODE POLIFAGO, UN ARACNIDE MUTANTE CHE VIVEVA NEI CONDOTTI D'ARIA CONDIZIONATA E COSE SIMILI. ERA CARATTERIZZATO, COME IL NOME SUGGERISCE, DA UN INSATIABILE APPETITO ONNIVORO.



LUNGHEZZA: 4 METRI.

OCCHI

MANDIBOLE QUADRUPLE ROTANTI.

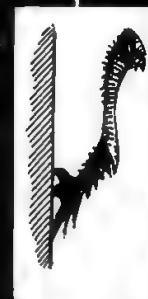
POZZETTO DELLE CONSEGNE.



OTTO PAIA DI ZAMPE.

DOPPIO ADDOME.

DETTAGLIO DI ZAMPA.



CARLOS ERA UNA PREDA MOLTO PIU' GUSTOSA DEI TOPI ALBINI CHE DI SOLITO MANGIAVA ...



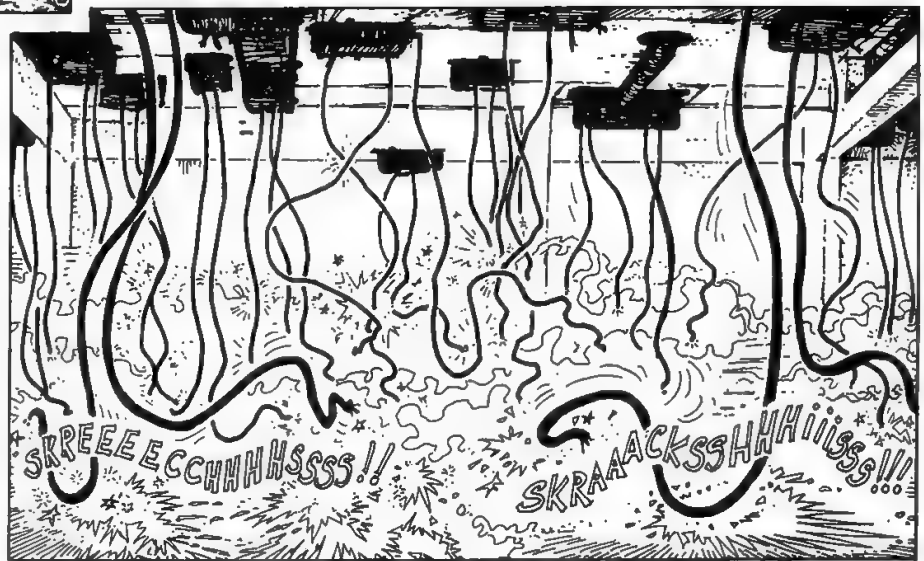
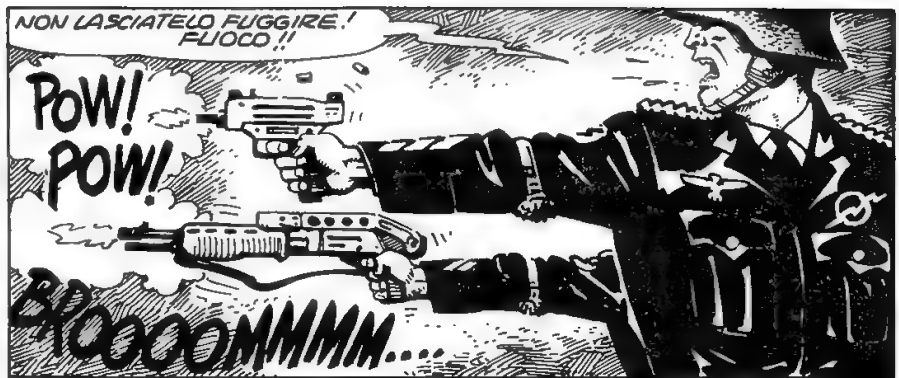




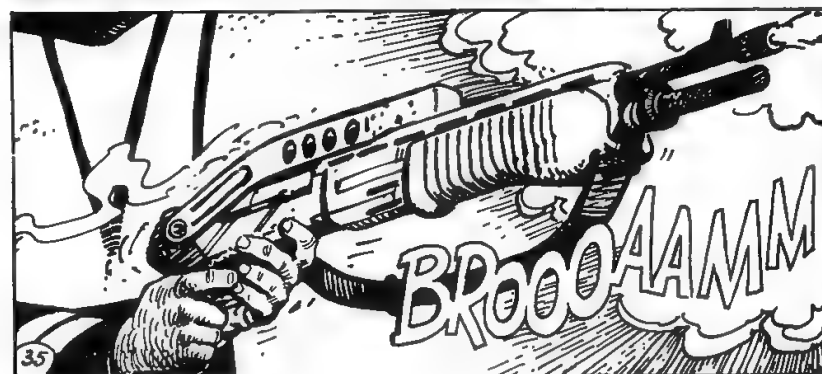




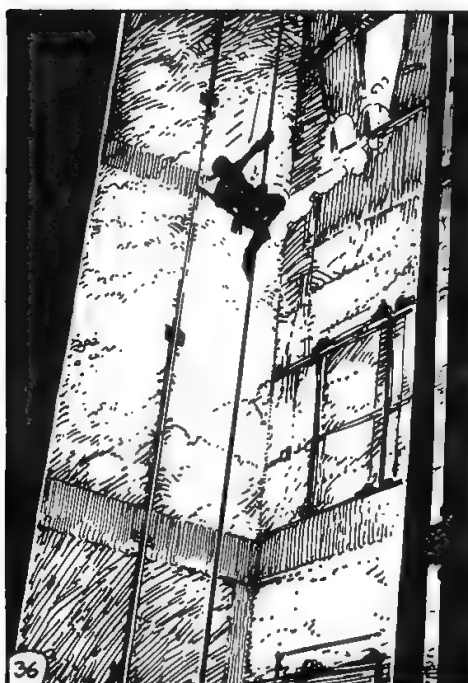
















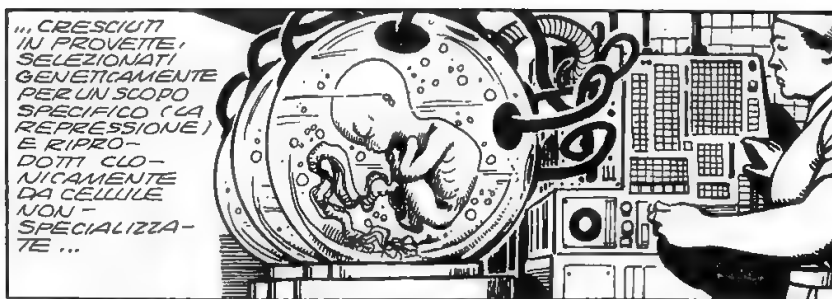
ARRIVATI A QUESTO PUNTO DELL'AZIONE VORREI DISTRA- RRE IL GENTILE LETTORE PER CHIA- RIRE ALCUNI PUNTI RIGUAR- DANTI IL SERVIZIO DI SICUREZZA CHE POSSONO NON ESSERE CONOSCI- UTI E CHE POTREB- BE RISULTARE INTERESSANTI ...





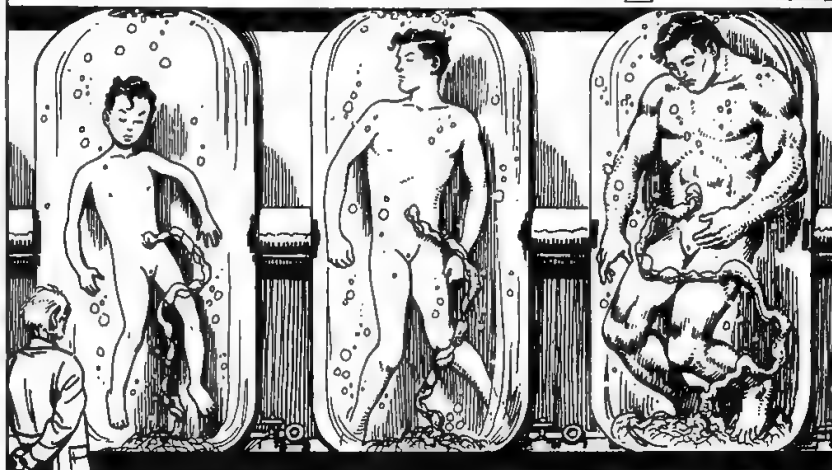


... LE SS NON SONO REALMENTE UMANE. GENERATE ARTIFICIALMENTE NEGLI INCUBATORI DELLA GERARCHIA, LA LORO ESATTA DENOMINAZIONE SCIENTIFICA È ANDROIDI CLONICI.



... CRESCIUTI IN PROVETTE, SELEZIONATI GENETICAMENTE PER UN SCOPO SPECIFICO (LA REPRESSIONE) E RIPRODOTTI CLONICAMENTE DA CELLULE NON SPECIALIZZATE ...

UN COMPLICATO PROCESSO BIOFISICOCHIMICO CHE PERMETTE A UNA SS ADULTA DI SVILUPParsi IN POCHI MESI.



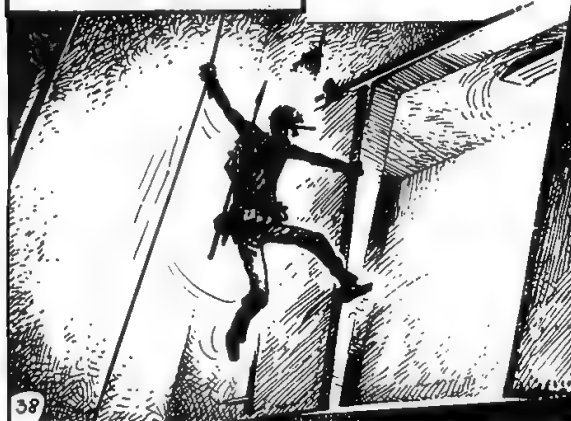
CERTI DICONO CHE IL LORO CREATORE (IL MALVAGIO E BRILLANTE HERR DOKTOR) PER IL LORO ASPETTO SI ISPIRÒ A UN POPOLO MALFATTORE DEI TEMPI ANDATI ...



... UN ESSERE MALIGNO CHE IMPONEVA LA SUA VOLONTÀ! GRAZIE AI SUOI POTERI SOVRUMANI, CHIARAMENTE, LE LORO UNIFORMI SONO BASATE SU MITI ...

... SERVITORI PERFETTI, IPNOTECNICAMENTE CONDIZIONATI, CAPACI DI ESEGUIRE GLI ORDINI PIÙ ABERRANTI. COME QUESTO SERGENTE SS CHE INSEGUE CARLOS THE KID ...

CHE IN QUESTO ISTANTE STA LASCIANDO IL POZZO DELL'ASCENSORE PER TROVARSI AL PIANO 287 ...



... COSTRETTO DAGLI SPARI DEL SERGENTE ALLE SUE CALCAGNA ...









NON VALE LA PENA DI PRENDERLI VIVO...

CLICK  
CLICK!



LA DISPERAZIONE DA' A CARLOS L'ENERGIA PER BUTTARE A TERRA IL PESANTE CORPO DEL SERGENTE ...

NOOOOO!!!

STOOOMPPP!



FORZA !! NON HO PAURA DI TE! VIENI FUORI E COMBATTI DA UOMO !!



... MA ? ...



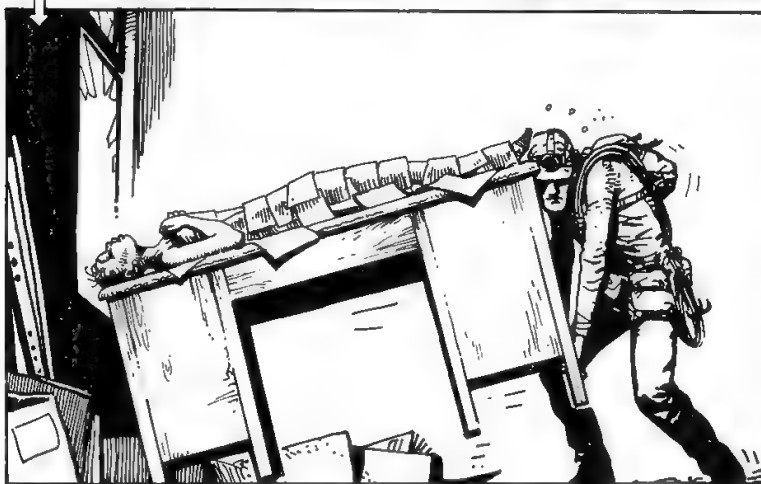
SUSANA, DAL REGNO DEI MORTI, AVEVA TROVATO IL MODO DI SALVARE IL SUO BATTAGLIERO CORTEGGIA-TORE ...



SUSANA !!







ECCO, SENZA MUNIZIONI SAREBBE SOLO UN FASTIDIO. SFERO CHE I RATTI MUOIANO AVVELENATI MANGIANDOTI.

CARLOS HA APPENA PERSO LA PRINCIPALE MOTIVAZIONE PER RAGGIUNGERE I PROIBITI PIANI SUPERIORI. MA NE HA UNA NUOVA: L'ODIO PER LA GERARCHIA. LE ARMI NON OCCORRONO PIU' PER SALVARE SUSANA MA ALMENO SERVIRANNO A VENDICARNE LA MORTE...









... DEVO BLOCCARE  
LA PORTA  
CON ...

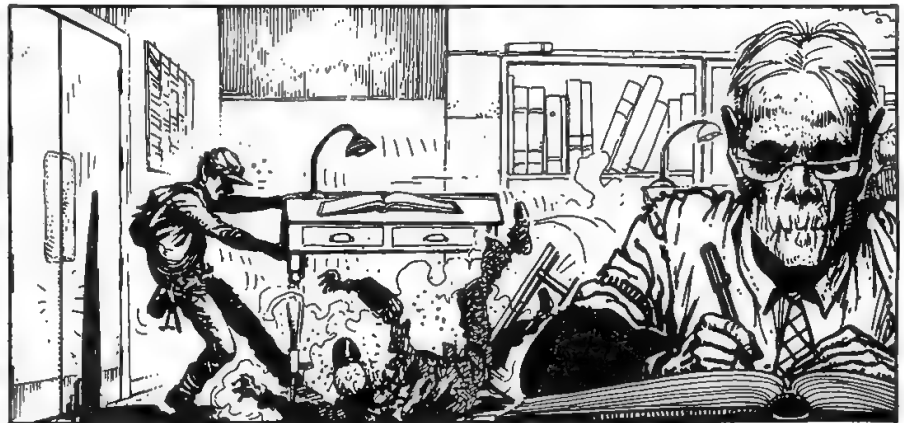
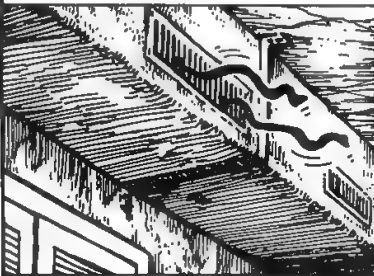


... ?!

CONTABILI... CENTINAIA DI CONTABILI  
PIETRIFICATI IN ETERNO ALLE LORO  
SCRIVANIE IN NUMERO INFINITO ...



L'ARIA CONDIZIONATA (L'UMIDITA'  
E' ALLO 0,03% SCARSO) LI AVEVA  
MUMMIFICATI E CONSERVATI  
PER SEMPRE ...



QUESTO LI TRAT-  
TERA PER UN PO'...  
O ALMENO SPE-  
RO ...!!



43





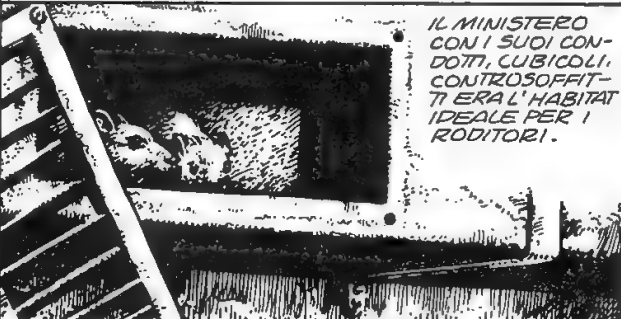
...E A PROPOSITO DI RATTI, CREDO CHE L'ARGOMENTO MERITI UNA PARTICOLARE ATTENZIONE. SPERO CHE IL GENTILE LETTORE PERDQUERA' UN'ALTRA BREVE INTERRUZIONE NEL CRONOLOGICO SVOLGERSI DEGLI EVENTI.



QUANDO IL MINISTERO FU ERMETICAMENTE SIGILLATO, ISOLATO PER SEMPRE, I RATTI ERANO GIÀ DENTRO ...



SFIDANDO OGNI TENTATIVO DI DISINFESTAZIONE, I RATTI CONTINUAVANO A MOLTIPLICARSI ...

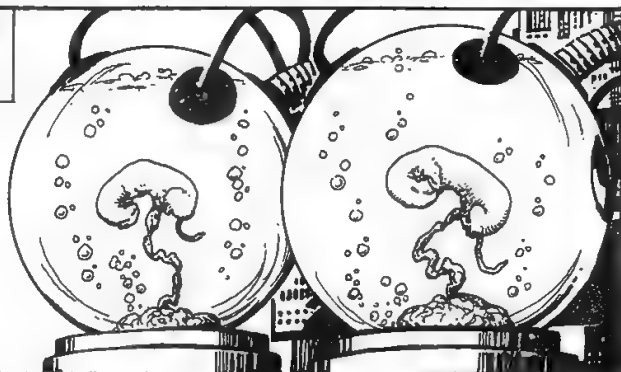


IL MINISTERO CON I SUOI CONDOTTI, CUBICOLI, CONTROSOFFITTI ERA L'HABITAT IDEALE PER I RODITORI.

QUANDO IL TECNICO DEL BIO-LABORATORIO SCOPRI' GLI EMBRIONI SURGELATI DI UNA COPPIA DI FURETTI NELLA GENOTECA, CREDEVA DI AVER TROVATO LA SOLUZIONE AL PROBLEMA ...

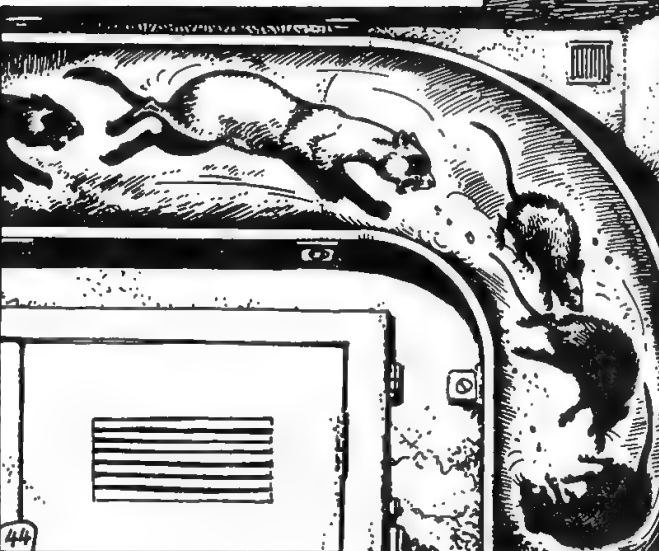


GLI EMBRIONI SI SVILUPPARONO RAPIDAMENTE ...



E LA NUOVA ARMA BIOLOGICA FU SGUINZAGLIATA SUI RATTI ...

I RISULTATI INIZIALI FURONO MOLTO INCORAGGIANTI ...





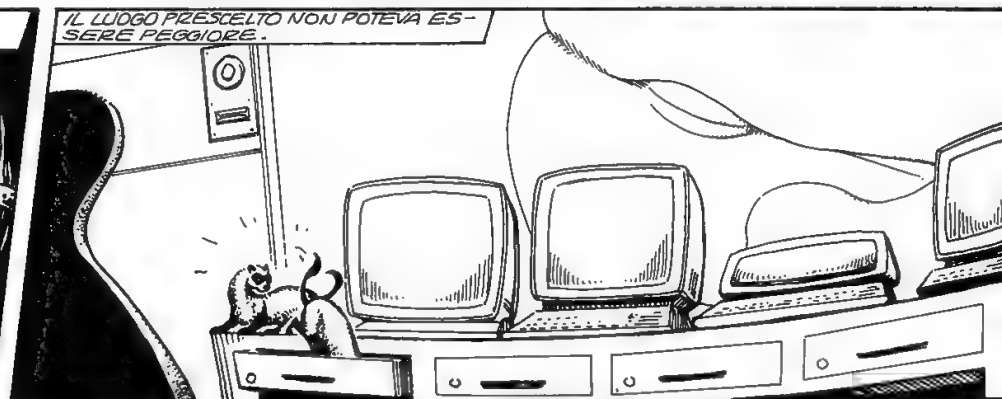


IL LETTORE DOVREBBE SAPERE CHE LA FEMMINA DEL FURETTO (COME MOLTI ALTRI MAMMIFERI) PREFERISCE NASCONDERSI DURANTE LA GESTAZIONE, SICCOME NON AVEVA TROVATO QUESTA CONDIZIONE DOVE AVEVA FATTO IL NIDO ...



LA FEMMINA DECISE DI CERCARE IL POSTO GIUSTO ...

E IL MASCHIO LA SEGUI'.





L'IMPAURITA FURETTA, PENSO DI ESSERE  
ATTACCATA E REAGI' COME TUTTI GLI  
ANIMALI IN SIMILI CIRCOSTANZE...





NON CI VOLLE MOLTO PRIMA CHE  
IL FURETTO GUIDASSE LA SUA  
ORDA ...



A DIFFERENZA  
DEGLI ALTRI  
BRANCHI,  
QUELLO CO-  
MANDATO DAL  
FURETTO  
SEMBRAVA  
NON TEMERE  
GLI UMANI ...



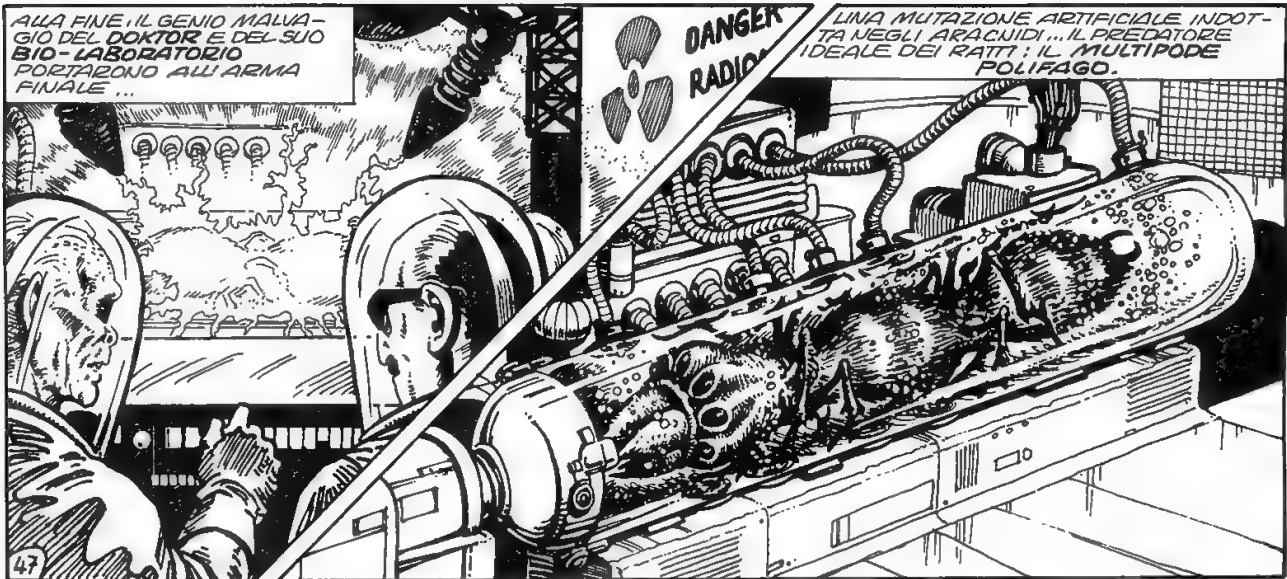
E INFATTI LI  
SCELSE CO-  
ME PREDA  
PRINCIPALE ...

IL FURETTO NON AVEVA  
SCORDATO CHI AVEVA UCCISO LA  
SUA COMPAGNA. IL CIBARSI  
DELL'ORDA ERA ANCHE LA  
SUA VENDETTA ...



L'EFFICIENZA  
DEL BRANCO  
CAUSO' ANCHE  
DELLE DISTRU-  
ZIONI.  
LA LORO  
PARTICOLARE  
MINACCIA  
NON SFUGGI'  
ALL'ATTENZIO-  
NE UMANA E  
FU USATO  
OGNI METODO  
CONTRO DI  
LORO.

ALLA FINE IL GENIO MALVA-  
GIO DEL DOKTOR E DEL SUO  
BIO-LABORATORIO  
PORTARONO ALL'ARMA  
FINALE ...



UNA MUTAZIONE ARTIFICIALE INDOT-  
TA NEGLI ARACNIDI ... IL PREDATORE  
IDEALE DEI RATTI: IL MULTIPODE  
POLIFAGO.



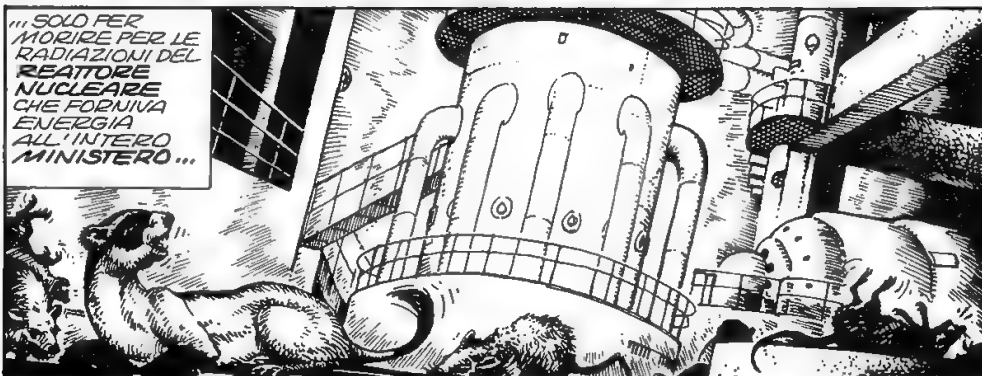
CINQUANTA MULTIPODI ATTACCARONO IL NIDO DELL'ORDA DEL FURETTO...



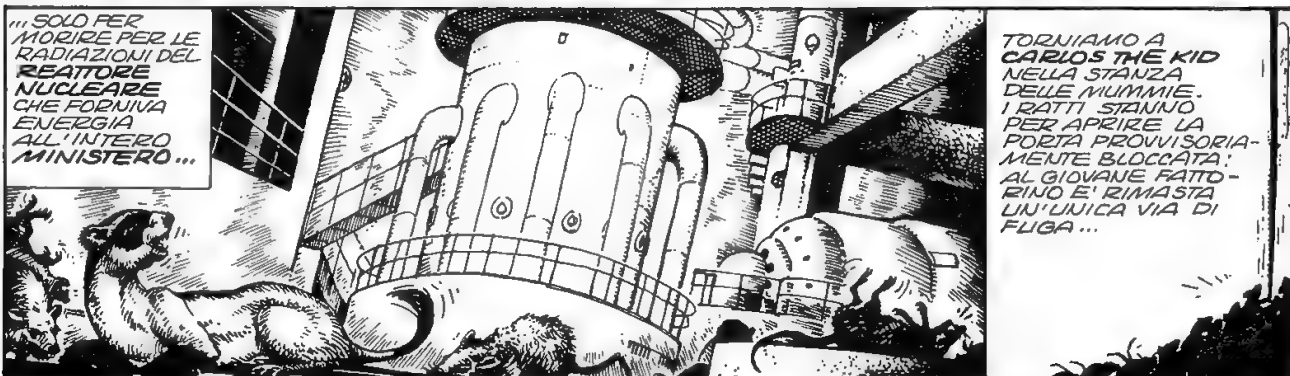
SOLO POCHI SO-  
PRAVVISSUTI SE-  
GUIRONO IL LORO  
CAPO IN UNA  
FUGA DISPERA-  
TE NEI  
CONDOTTI DEL  
MINISTERO...



"SOLO FER-  
MARE PER LE  
RADIAZIONI DEL  
REATTORE  
NUCLEARE  
CHE FORNIVA  
ENERGIA  
ALL'INTERO  
MINISTERO..."



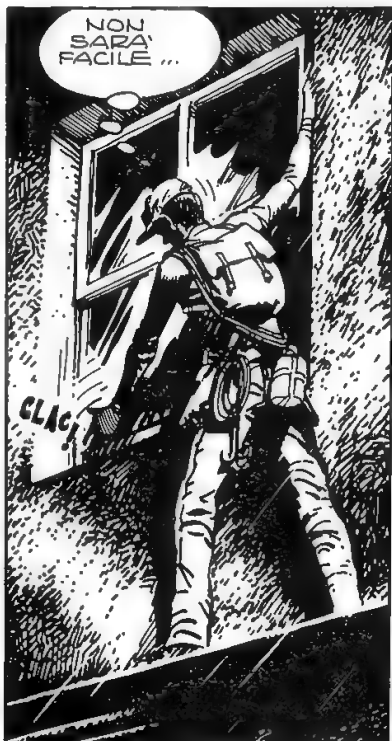
TORNIAMO A  
CARLOS THE KID  
NELLA STANZA  
DELLE MUMMIE.  
I RATTI STANNO  
PER APRIRE LA  
PORTA PROVVISORIA-  
MENTE BLOCCATA.  
AL GIOVANE FATTO-  
RINO E' RIMASTA  
UN'UNICA VIA DI  
FUGA...



LE FINESTRE DEI PIANI  
ABBANDONATI NON SONO  
SEMPRE SIGILLATE...



NON  
SARA'  
FACILE...



E COSI', A DISPETTO DI TUTTO, CARLOS THE  
KID PROSEGUE LA SUA DISCESA...



CONTINUA ...



A black silhouette of a cowboy wearing a wide-brimmed hat and holding two pistols, one in each hand, pointing them upwards. The background is a light, textured grey.

**AHAHAHAHAH**  
**AHAHAHAHAH**  
**AHAHAHAHAH**

**è arrivato il giustiziere  
del crimine**

**Shadow!**  
**ogni mese in edicola**

**COMICART**



**L**a pellicola, sebbene non si possa annoverare tra i capolavori firmati dal regista di origine italiana, non ha deluso le aspettative del pubblico ed ha anche conquistato ben tre premi Oscar, tra i quali ricordiamo quelli per i magnifici costumi di Eiko Ishioka e per il trucco di Greg Cannom.

Ora dalla firma statunitense Horizon, importata e distribuita in Italia dalla Bradicich Korps S.a.S. di Torino, ci vengono proposti per la serie Horizon Original tre modelli di vinile in scala 1/6 riproducenti il conte Dracula in armatura (HOR040 "Dracula in armor") oppure trasformato in lupo (HOR041 "Dracula wolf version") e pipistrello (HOR042 "Dracula bat version"). Noi abbiamo assemblato e dipinto per primo il "Bram Stoker's Dracula Wolf version" che è un kit splendido per l'impressionante quantità di particolari che lo scultore è riuscito a riprodurre e, soprattutto, per la straordinaria somiglianza con il volto della creatura realizzata per il film dagli artisti del "make-up". Il modello si compone di dieci pezzi (testa e tronco insieme, braccio destro, braccio sinistro, mano destra, mano sinistra, parte inferiore del

# Un lupo transilvano a Londra

di Pierfilippo Siena

**Grande è stata l'attesa tra gli appassionati di cinema fantastico e gli amanti di quello d'autore per l'uscita sugli schermi italiani di "Bram Stoker's Dracula", interpretato da Gary Oldman, Winona Ryder, Anthony Hopkins, Keanu Reeves e diretto con mano felice da Francis Ford Coppola.**

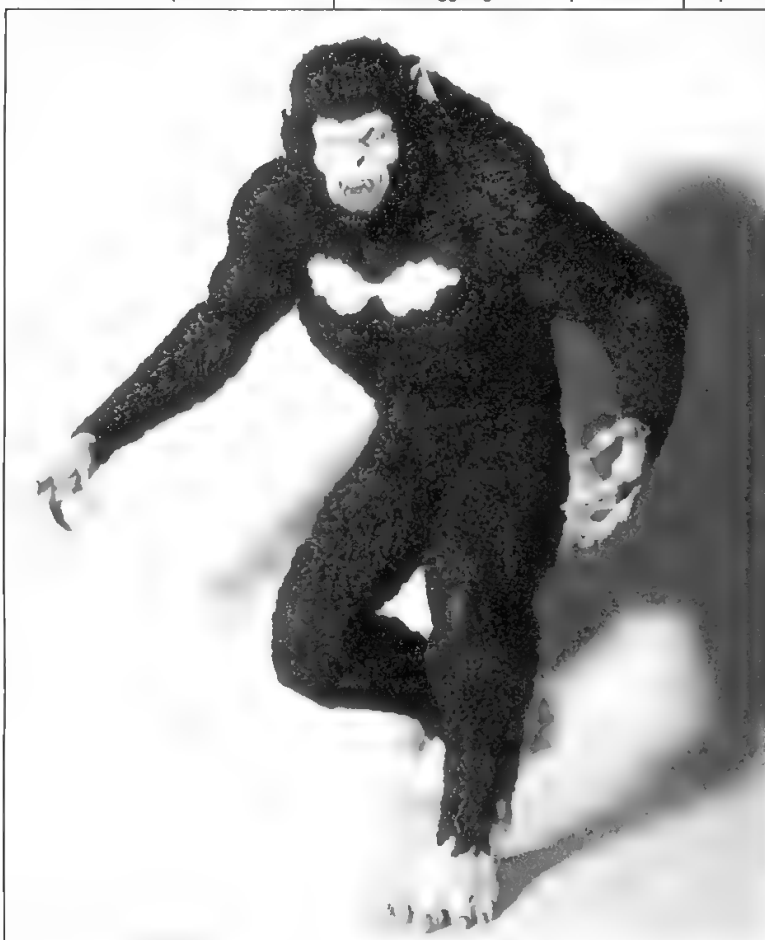
corpo, gamba destra, gamba sinistra, piede destro, piede sinistro) color grigio scuro che andranno incollati, dopo un'accurata pulizia seguendo il metodo che già conosciamo, servendosi del solito collante Super Attak. L'assemblaggio, grazie alla particolare

natura della figura, non necessita, ed è un caso assai raro, di un filo di stucco; tutte le parti infatti si vanno fortunatamente ad incastrare sotto il pelo del lupo, nascondendo così le varie giunzioni. Il Green Putty della Squadron, a nostro giudizio il miglior

stucco utilizzabile per questa particolare categoria di modelli, serve solo per riempire alcuni piccoli buchi purtroppo venutisi a formare sul pelo. Inoltre, data la sua posizione non del tutto stabile, è consigliabile incollare il modello sopra una basetta di legno sulla quale avremo realizzato una mini-ambientazione con erba alta e qualche roccia. Per rendere veramente spettacolare questo kit si impone però una colorazione eseguita a regola d'arte. Per quanto riguarda il modello assemblato, dipinto e fotografato da Rino Righi, sono state utilizzate le tempere acriliche, prodotte dalla ditta italiana Maimeri, nei colori Nero, Bianco di titanio, Terra di Siena bruciata, Ocra gialla ed Ocra rossa, stesi a pennello senza mai ricorrere all'ausilio dell'aerografo. Se si segue il foglio di istruzioni allegato alla confezione bisogna porre la massima attenzione nel tradurre con esattezza

dall'inglese i nomi dei colori poiché qui non esistono, come per i modelli di aeroplani, carri armati e navi, precisi riferimenti numerici ai cataloghi delle varie marche come Tamiya, Gunze Sangyo, Polly S, Pactra e Xtracolor, per citare alcune tra le più famose. Il Dracula trasformato in lupo fotografato sulla scatola è una buona guida per la colorazione ma, come al solito, una visione della videocassetta del film prodotta dalla Columbia Tristar Home Video si può rivelare molto più utile di libri e riviste. Per quanto ci riguarda, è superfluo mettersi ad indicare al lettore con maniacale precisione tutte le tonalità dei colori che riteniamo corrette nonché le percentuali per le varie miscele in quanto ognuno è libero di seguire il metodo che ritiene più funzionale e proficuo. Quello che conta veramente è il risultato finale, il nostro approccio coloristico con le tempere acriliche forse potrà essere giudicato non del tutto ortodosso da gran parte dei modellisti "tradizionali" ma la fotografia del Dracula ultimato parla da sola.

"Bram Stoker's Dracula wolf version" in scala 1/6, Lire 99.000, art. HOR041 prodotto dalla Horizon Hobbies & Toys Distribution, 912 East 3rd Street Suite #101, Los Angeles, CA 90013-9931, U.S.A., importato e distribuito in Italia da Bradicich Korps S.a.S. Advanced Modelling Imports, via Mombasiglio 17c, C.a.p. 10136 Torino, tel. 011/390262, fax 011/365521.





# FANTASCHISMO Anteprime & backstage

di Roberto Milan & Pierfilippo Siena

**Trentaduesimo film d'animazione nella storia della Walt Disney, The Lion King rinnova il tradizionale appuntamento natalizio fra la casa produttrice americana ed il pubblico italiano. La vicenda, sceneggiata da Charlie Fink, è ambientata in un'Africa fantastica, abitata da animali dalle caratteristiche umane che convivono pacificamente sotto il governo di Mufasa, il Re Leone.**

## Il Re Leone

Un'esistenza idilliaca se non fosse per Scar, il fratellastro del monarca, che trama nell'ombra, aiutato dalle confusionarie iene. Con l'inganno Scar riesce ad uccidere Mufasa e ne usurpa il titolo, regnando in modo dispotico e ingiusto. Il piccolo Simba, figlio del Re Leone è quindi costretto all'esilio, ma nel corso degli anni crescerà in saggezza e coraggio sotto la guida della dotta scimmia Rafiki, fino al giorno in cui farà ritorno alla corte dello zio per vendicare il padre e reclamare il trono che legittimamente gli appartiene.

Uscita la scorsa estate in America, la pellicola ha riscosso un notevole successo di pubblico, dimostrandosi all'altezza dei suoi più recenti predecessori. Il merito di un simile risultato è in parte dovuto alla consueta abilità degli animatori della Disney, diretti per l'occasione da Rogers Allers e Rob Minkoff, ed in parte alla orecchiabile colonna sonora, nella quale spiccano cinque

canzoni composte dalla famosa "rock star" inglese Elton John, in collaborazione con il paroliere Tim Rice (*Aladdin*).

## Timecop

La premessa è semplice anche se non troppo originale: in un prossimo futuro in cui i viaggi nel tempo sono ormai all'ordine del giorno, la regola principale da rispettare è «non tornare nel passato per modificare quanto è già avvenuto».

Le conseguenze potrebbero essere assai spiacevoli e per questo motivo il governo ha istituito una speciale forza di polizia denominata TEC (Time Enforcement Commission) incaricata di bloccare i trasgressori. Eppure qualcuno riesce ad evitare i controlli e cerca di alterare la storia per ricavare profitti personali, in particolare speculando in borsa ai tempi del crollo di Wall Street. Sulle sue tracce si mette immediatamente Max Walker, uno dei migliori agenti della TEC, ligio al dovere ma al tempo stesso combattuto

dalla tentazione di tornare nel passato per impedire l'assassinio della propria moglie, morta nel 1994.

Pellicola avventurosa, ricca di effetti speciali, basata sulla sceneggiatura originale di Mark Verheiden e diretta da un regista professionale come Peter Hyams che, pur dichiarandosi indifferente alle tematiche fantascientifiche, ha comunque in precedenza girato ben tre opere appartenenti al genere: *Capricorn One*, *Atmosfera Zero* e *2010: L'Anno del Contatto*. Per il grande pubblico però l'attrattiva principale del film è probabilmente rappresentata dall'interpretazione, nei panni di Walker, di Jean-Claude Van Damme (*I Nuovi Eroi*, *Lionheart*), l'attore apprezzato tanto dai cultori di arti marziali quanto da parecchie esponenti del gentil sesso.

## The Pagemaster

Durante una spaventosa notte di tempesta, perso in una maestosa vecchia libreria, un ragazzino timido e sognatore chiamato Richard Tyler, si ritrova proiettato nell'immaginario mondo dei libri. Un universo governato dal bizzarro Pagemaster ed abitato da incredibili personaggi, come la fata Fantasy, il simpatico spaccone Adventure od il tenebroso Horror (soprannominato Hunchbook), dall'apparenza inquietante ma dalle abitudini sorprendenti. Fra pericoli e colpi di scena, Richard vive così una mirabolante avventura, mentre ricerca disperatamente un'uscita che gli consenta di tornare nella dimensione reale.

Prodotto da David Kirschner (*Fievel Sbarca in America*, *Bambola Assassina*), *The Pagemaster* è un







colorato miscuglio di riprese dal vivo, animazione tradizionale e grafica computerizzata. Joe Johnston (**Tesoro, Mi Si Sono Ristretti i Ragazzi**) ha diretto nelle sequenze in "carne e ossa" due beniamini del pubblico americano, Macaulay Culkin (Richard), l'attore-bambino balzato alla ribalta internazionale con **Mamma ho perso l'aereo** e Christopher Lloyd (**Ritorno al futuro**), che per l'occasione riveste i panni dello stravagante titolare della libreria.

L'animazione è stata invece affidata ad un veterano della Disney come Maurice Hunt (**Bianca e Bernie nella terra dei canguri**), mentre le tecniche digitali per gli effetti speciali sono state fornite dalla XAOS, società di supporto della "Industrial Light & Magic", già coinvolta nella realizzazione di **Terminator 2** e **Il Tagliaerbe**.

R.M.

## LE IMMAGINI SPECIALI

"L'ultimo attacco" si può considerare, per quanto riguarda alcuni effetti speciali visivi, il precursore di quel "True Lies" che sta letteralmente spopolando nelle sale cinematografiche di mezzo mondo. Anche nel film di James Cameron infatti i tecnici della Digital Domain sotto la supervisione del veterano

John Bruno hanno dovuto creare dal nulla missili "Maverick", "Stinger" e relative scie di fumo, ma il lavoro dei "Rhythm & Hues Studios" è stato, per molti aspetti, più complicato. Il bombardiere Grumman A-6 "Intruder" della U.S. Navy "pilotato" dagli attori Brad Johnson e Willem Dafoe ha richiesto in molte scene una sua "controfigura" digitale, un vero e proprio modello costruito all'interno del computer avendo come riferimento il vero aeroplano, alcune miniature e dei disegni molto particolareggiati. L'A-6 dei "Rhythm & Hues Studios", nella stessa maniera dei missili "terrestri" nord-vietnamiti SA-2 "Guideline" e delle bombe a caduta frenata "Snakeye" sganciate dal velivolo statunitense sui suoi bersagli, ha così potuto essere animato seguendo tutta la coreografia disegnata negli "storyboard".

Uno dei vantaggi della computer grafica, senza insistere in complicate spiegazioni tecniche di difficile comprensione per il lettore, risiede proprio nel controllo totale che si ottiene manipolando i vari elementi che compongono l'inquadratura. Mentre l'espulsione di otto bombe dai MER o "multiple ejector racks" dell'A-6 può risultare di difficoltosa realizzazione se filmato servendosi di miniature, grazie al computer ogni oggetto esegue esattamente il movimento voluto. La missione notturna alla caccia dei radar della

difesa aerea nord-vietnamita ne è l'esempio più eclatante. Il bireattore schiva bruscamente i missili in arrivo mentre questi ultimi finiscono con l'esplosione senza provocare danni. E tutto grazie ai "Rhythm & Hues Studios". Tra i loro progetti più recenti si annoverano il gatto parlante del film "Hocus Pocus" prodotto nel 1993 dalla Walt Disney Pictures e lo spettacoloso "Wormhole Effects", cioè il "tunnel spaziale" nella traduzione italiana, ammirato nella nuova serie televisiva della Paramount Pictures "Star Trek: Deep Space Nine" che ha meritatamente vinto un Emmy Award nel 1993. Si tratta in pratica di una distorsione dello spazio di natura artificiale che mette in collegamento due universi altrimenti irraggiungibili con i sistemi di propulsione finora conosciuti. All'animazione del "tunnel" è stata in seguito aggiunta la miniatura di una navetta della Federazione in fase di attraversamento.

Meno spettacolare ma pur sempre notevole per il realismo complessivo è la nascita della creatura aliena realizzata per l'episodio "Galaxy's child" della precedente serie televisiva della Paramount Pictures, "Star Trek: The Next Generation". Ma il lavoro dei "Rhythm & Hues Studios" non si limita, come abbiamo già sottolineato in un altro articolo, alla produzione di segmenti di animazione in computer grafica

"The Guardian" (Courtesy Rhythm & Hues Studios).

A pag. 100 "The Lion King" (The Walt Disney Company).

per cinema e televisione e ha visto piuttosto alcune tra le sue più alte espressioni in progetti quali "spot" pubblicitari, "video" musicali e simulatori per parchi di divertimento. I teneri e simpaticissimi orsi polari della Coca Cola che nei "commercial" intitolati "Polar Bears", "Christmas", "Luge" e "Jump" ("Polar Bears" si è conquistato il primo posto al Mobius Award e al Creative Black Book Awards e un Silver Hugo Award al Chicago International Film festival nel 1993) sciano, pattinano e bevono dalla bottiglietta più famosa del mondo sono costati in media dodici settimane di lavoro ad un "team" di quindici persone per ciascuno "spot".

Il primo passo è stato quello di studiare attentamente il comportamento degli orsi polari guardando i documentari del National Geographic e studiando libri sugli animali. Successivamente sono stati modellati in creta un orso a figura intera ed una testa in maniera tale da permetterne la digitalizzazione, cioè la conversione delle superfici dell'oggetto in informazioni che possano essere in seguito modificate all'interno del computer, usando un software particolare ed un 3Space Digitizer.

Ottenuto quello che in inglese viene chiamato un "wire frame model", in pratica lo scheletro della figura, i tecnici dei "Rhythm & Hues Studios" hanno così potuto animarlo a proprio piacimento. Nel risultato finale gli orsi seduti sulla neve guardano l'aurora boreale e si sciolano la Coca-Cola perchè, come dice il jingle della pubblicità, quest'ultima «is always cool»... è sempre fredda e non ci può essere habitat migliore dove gustarla!

P.S.



# Il sapere su un disco d'argento

di Roberto Genovesi

**Dove finiscono le altre enciclopedie comincia "Encarta". Così recita la pubblicità della Microsoft e non ce la sentiamo davvero di obiettare. "Encarta" rappresenta il primo, vero esempio di multimedialità applicato alla ricerca e alla conoscenza domestica.**

**S**u di un minuscolo CD sono stati infilati ben 29 volumi di notizie, fatti ed informazioni corredati da più di 1000 articoli, 8 ore di suoni, esempi di 60 linguaggi differenti, 7800 tra foto ed illustrazioni, 100 videoclip, 800 mappe, 100 immagini interattive e una serie di atlanti. Il tutto rigorosamente aggiornato al 1994. Le informazioni, accessibili in una manciata di secondi, possono essere trovate attraverso una miriade di percorsi diversi e perfino attraverso una guida temporale che parte dalla preistoria e finisce ai giorni nostri. Naturalmente il lavoro della Microsoft ha dello spettacolare. Con la funzione 'print' è perfino possibile creare documenti complessi corredati da illustrazioni e grafici.

La versione in inglese non deve scoraggiare l'utente italiano. La lingua inglese è ormai di dominio pubblico anche nel nostro Paese e un metodo così divertente come quello di "Encarta" per trovare le informazioni invoglia senza dubbio i bambini ad imparare meglio e senza sforzo questo linguaggio. "Encarta" è dedicata ad un pubblico dai 9 anni in su e richiede Windows 3.1. Ovviamente il PC deve essere dotato anche di CD-Rom e di una discreta velocità di elaborazione dati (meglio se si tratta di un 486SX o superiore).

"Encarta" rappresenta una discreta spesa ma ne vale senza dubbio la pena visto il risultato che comparirà di fronte ai vostri occhi. Questo innovativo tipo di

enciclopedia - stracopiato ormai da molte concorrenti della Microsoft - consente un periodico aggiornamento non eccessivamente costoso. L'edizione '94 di "Encarta", per esempio, contiene anche articoli sulla figura della First Lady americana, Hillary Clinton e sull'accordo di pace tra Rabin ed Arafat per il medioriente. Ma in "Encarta" '94 c'è proprio di tutto e molto di più di quanto possiate immaginare. Pensate che alla richiesta di informazioni sulla lingua gaelica compare uno schermo interattivo attraverso il quale è possibile ascoltare la pronuncia delle più importanti parole d'uso corrente in lingua irlandese. Insomma, con "Encarta" '94 c'è da divertirsi e da imparare al contempo. La nuova frontiera della didattica è stata varcata.

## IL CLASSICO: LA SAGA DI WING COMMANDER

Era cominciata scherzando l'avventura di Chris Roberts nel mondo dei videogames. La sua idea di una saga che vedesse contrapposte la razza umana e quella degli uomini felini dell'Impero di Kilrah era piaciuta e la Origin aveva deciso di favorire il lancio del primo prodotto intitolato "Wing Commander". Grafica innovativa - per

l'epoca - più che buona giocabilità ed una trama consequenziale e coinvolgente avevano decretato subito il grande successo della serie che, con il tempo, si è perfezionata attraverso l'arrivo dello splendido "Wing Commander II, Vengeance of the Kilrathi". Da quel momento è stato un susseguirsi di acclamazioni e successi. "Wing Commander II", come ogni serie di successo che si rispetti, ha visto la realizzazione di numerosi data disk e perfino la creazione di una serie di volumi dedicati ai personaggi principali della storia nata sugli schermi di un monitor per computer. Negli ultimi tempi Chris Roberts ha realizzato alcune espansioni del gioco favorendo l'allargamento del

panorama geografico del mondo di "Wing Commander". È nato così il bellissimo Privateer dedicato alla figura dei mercenari e dei contrabbandieri in un universo costellato da pirati dello spazio, mercenari kilrathi e squadroni imperiali che non si fanno mai i fatti loro. Accanto a questo ottimo prodotto, graficamente assai superiore ai precedenti e decisamente molto più coinvolgente dal punto di vista emotivo, è da poco arrivato "Armada" attraverso il quale il giocatore può fare la conoscenza con le principali navette da guerra e da trasporto dell'universo di "Wing Commander". La possibilità di giocare con lo speech pack, per ascoltare senza leggere i sottotitoli le urla e le esclamazioni dei nemici durante uno scontro tra le stelle, ha fatto guadagnare nettamente tutta la serie che ora si pone come diretta concorrente di quella della LucasArts dedicata a "Guerre Stellari".

Per questo sono nate due fazioni. I fan di "Wing Commander" e quelli di "X Wing". Chi vi scrive preferisce decisamente la prima serie. X Wing ed i suoi data disk - a partire dal bellissimo "TIE Fighter" - sono bellissimi, senza dubbio, ma molto freddi (soprattutto il secondo) mentre "Wing Commander", con la sua trama consequenziale riesce a coinvolgere il giocatore fin dal primo minuto di gioco. Naturalmente entrambe le serie stanno vendendo in giro per il mondo e in Italia migliaia e migliaia di copie (con grande gioia della Origin, che produce entrambe, e, in Italia, della C.T.O. che le distribuisce) ma quando comparirà nei negozi l'attesissimo "Wing Commander III" la LucasArts dovrà davvero mettercelo tutta per animare la concorrenza. Per ora, nell'indecisione, passo le mie notti tra uno scontro con i Kilrathi ed uno con i bombardieri della Stella della Morte.

## ANCORA UN PO' DI MONDIALI...

Prima dell'inizio dei Mondiali di calcio Usa '94 si è fatto un gran parlare dei videogames ispirati al gioco più bello del mondo. Durante la contesa calcistica ne sono usciti tanti ma, in alcuni casi, la delusione è stata forte per la scarsa qualità della grafica e la poca giocabilità. La Electronic Arts ha preferito uscire dalla bagarre ed ha aspettato la fine dell'estate per far uscire il suo "FIFA International Soccer". Sponsorizzato dalla Adidas questo videogame rappresenta la conversione per PC dell'omonimo, grande successo

EA SPORTS  
ELECTRONIC ARTS

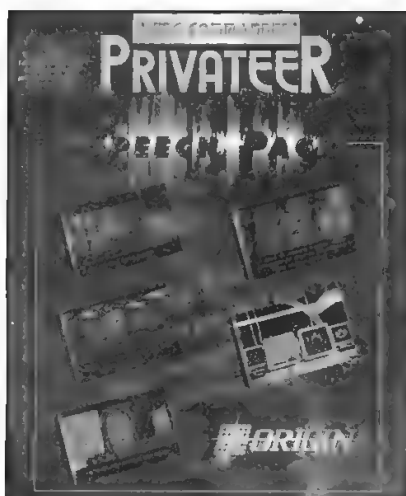


FIFA  
INTERNATIONAL  
SOCCER

By Electronic Arts and the FIFA World Cup™

adidas  
PREMIUM  
SOFTWARE  
e  
Manuale  
IN ITALIANO





da bar. È inutile dire che il risultato della conversione è stato eccellente. "Fifa Soccer" non solo è molto più giocabile, immediato, coinvolgente, divertente dei suoi concorrenti ma, graficamente, è anche il più bello. Ha il vantaggio che si può giocare alla pari con il computer fin dalla prima partita ma anche il difetto di una scarsa controllabilità dei tiri in porta. Nel complesso si tratta comunque della migliore simulazione del calcio uscita nell'ultimo periodo per fare il verso ai Mondiali Usa '94.

#### NEWS

Il mercato dei computer va davvero a gonfie vele. Basta leggere gli ultimi dati a disposizione per capirlo. Nel 1992 sono stati venduti circa 30 milioni di personal computer, nel 1993 è stata toccata la cifra di 40 milioni di PC. Nel 1994 il volume di vendita stimato è stato di 45 milioni di PC.

Finalmente disponibili anche in versione Mac i principali pacchetti applicativi della Microsoft. Quando

leggerete questo annuncio troverete nelle vetrine dei negozi sicuramente World, Excel, Office e Works.

Buone nuove dal mondo dei CD. La JVC ha annunciato infatti di aver messo a punto una tecnica in grado di condensare all'interno di un unico disco d'argento fino a 135 minuti di sequenze filmate. Il tutto grazie ad un nuovo sistema di memorizzazione che annota i frame delle scene principali e solo le

modifiche di quelle successive. I primi CD realizzati con questa tecnica, denominata Variable Transmission Rate, saranno commercializzati a partire dal 1996.

Si rinnova il mondo dei videogames. All'ultima edizione del Consumer Electronic Show di Chicago hanno fatto per la prima volta la loro comparsa nomi come Time Warner, Paramount, Fox e AT & T, colossi nel campo cinematografico e della comunicazione che hanno deciso di aprire una nicchia dei loro interessi al mercato dei videogame. Si tratta di un segnale evidente che il futuro dei videogiochi sarà sempre più rappresentato dai film interattivi.

#### LE RIVISTE DI VIDEOGAMES: TGM

Da qualche tempo ci occupiamo in maniera più assidua dello straripante mercato dei videogiochi - e se avete dato un'occhiata alla vostra edicola di fiducia vi sarete accorti che non lo stiamo facendo solo a livello di rubriche

- ed è ora giunto il momento di fare una breve carrellata anche su quelle testate che, per prime, con lungimiranza ma anche assumendosi un grande rischio economico, cominciarono qualche anno fa a parlare di videogames.

Iniziamo la nostra avventura esplorativa nel settore delle riviste specializzate parlando di "The Game Machine", meglio conosciuta nel mondo degli appassionati come TGM. Fondata sei anni fa dalla Xenia edizioni, TGM è diretta "responsabilmente" da Roberto Ferri ma "esecutivamente" da Stefano Gallarini.

Caporedattore e grande mente di tutta la redazione è Max Reynaud. La redazione, per quanto di età media molto giovane, è composta da esperti di provato valore in grado di fiutare la "sola" videoludica ad un miglio di distanza.

Tra questi ricordiamo, per conoscenza diretta, Andrea Fattori (che si occupa soprattutto della sezione dedicata ai giochi "non video", al cinema e alla musica) ed Emanuele Scichilone detto "Shin" che per primo tra i giornalisti specializzati ebbe occasione (e spero anche il piacere) di vedere le immagini in anteprima dei nostri videogames ispirati a Mandrake nella sede del primo Exporcaroon. Per gli altri garantisce l'amico Fattori e noi ci fidiamo.

TGM, con una impaginazione ariosa ed originale ed i suoi colori accesi e

sgargianti, si rivolge ad un target di giovanissimi con un occhio (ma solo uno) al pubblico degli adulti per il quale la Xenia ha realizzato altre testate (PC Action e CD Magazine) di cui parleremo nelle prossime volte. La politica editoriale della rivista privilegia lo stile notizia e le anticipazioni che spesso fanno la radiografia ad un videogioco ancor prima che la versione



definitiva venga messa in commercio fornendo così un ottimo servizio non solo ai possibili giocatori italiani ma anche ai papabili distributori del prodotto. La rivista si apre con una consueta panoramica di notizie flash ed anticipazioni che spesso comprendono le prime schermate dei nuovi giochi per computer "rubate" alle case produttrici, segue la sezione delle "preview" in cui si possono leggere notizie relative ai videogiochi che presto saranno distribuiti in Italia, di seguito la sezione "in progress" nella quale vengono intervistati i creatori dei giochi più attesi del momento o viene descritto il lavoro di progettazione e realizzazione dei nuovi titoli delle più importanti softwarehouse internazionali. Di seguito troviamo la zona "review" vera e propria all'interno della quale, per ogni gioco testato, è possibile avere un giudizio su presentazione, grafica, sonoro, giocabilità e longevità. Chiudono il giornale i consueti spazi dedicati alle console, alle lettere, alla musica e ai giochi da tavolo.

TGM esce ogni mese da sei anni e costa 5.500 lire a copia 144 per pagine.

Non sempre un computer può essere acceso per far volare un videogame. Molto più spesso la sua è una funzione didattica o professionale e per questo i parametri di giudizio cambiano. Un videogiocatore non avrà le stesse esigenze di un professionista e le rispettive necessità si rivolgeranno a ben differenti "optional". Una caratteristica sempre più richiesta ad un PC a livello professionale è la leggerezza, la semplicità e, soprattutto, la "portatilità". A queste esigenze sembra rispondere alla perfezione la nuova linea Echos della Olivetti. Tre i modelli portatili in vendita: Echos 42 in bianco e nero, Echos 43 ed Echos 44 a colori. La linea, completamente diversa rispetto ai Philos, si presenta già molto accattivante al semplice sguardo. Abbandonati i colori "funerei" di gran parte dei portatili la Olivetti esordisce con un divertente color vinaccia ed un design funzionale ed intuitivo da comprendere. Garantita la espandibilità della memoria Ram i nuovi Echos sono dotati di due entrate per card PCMCIA (dedicate soprattutto ai nuovi modem/fax). Il modello 42 ha un microprocessore Intel 486sx a 25 mhz, il modello 43 e il modello 44, entrambi con schermo a colori, rispettivamente un microprocessore 486sx a 33 mhz e un 486dx2 a 40 mhz. La memoria RAM di base è di 4 MB espandibile fino a 24 MB. La memoria del disco rigido va dai 120 ai 240 MB. Il software preinstallato comprende il Dos 6.0, Windows 3.1 e Lotus Organizer. I nuovi Echos, particolarmente leggeri e maneggevoli (2,2 fino a 2,4 chili) si rivolgono ad un pubblico di utenti professionali ma - grazie ad un colore innovativo, all'uso oculato della plastica e ad indicatori di comandi semplicissimi da comprendere - strizzano l'occhio anche al pubblico dei giovani che vogliano studiare o cominciare a lavorare con un PC portatile senza per questo doversi vergognare di portarsi appresso bussolotti neri o grigi simili ai libri degli esattori delle tasse e soprattutto che non debbano vuotare il portafogli per una spesa - quella del portatile - sempre più indispensabile. Con i nuovi Echos la Olivetti ha realizzato un prodotto davvero concorrenziale nel mercato dei notebook a dimostrazione di come in tema di computer anche il tricolore sappia fare alla grande la sua parte.



# Sogni & Incubi

Recensioni e notizie

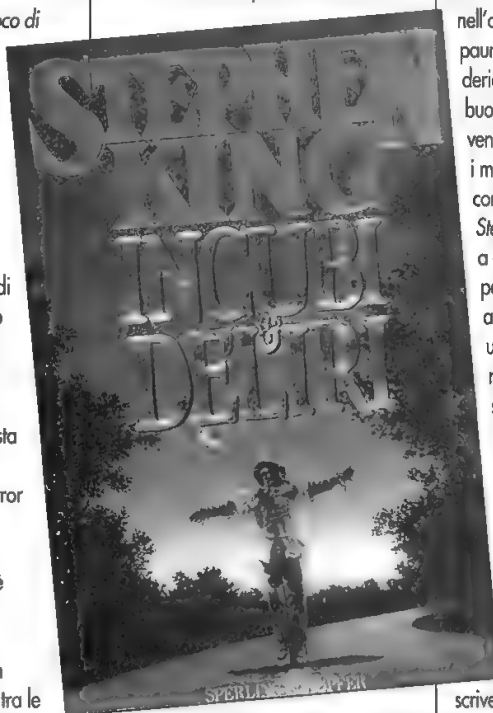
a cura di Roberto Genovesi & Errico Passaro

Romanzi, racconti, fumetti, libri-games, storie derivate da giochi di ruolo e chi più ne ha più ne metta tra fantasy e horror, tra sogni e incubi.

Stephen King, *Incubi & Deliri*, Sperling & Kupfer - Milano 1994, 826 pp., Lire 32.900

Con questa mastodontica raccolta Stephen King torna alla dimensione che, a nostro parere, gli è più congeniale e cioè quella del racconto. Ma soprattutto torna all'horror, genere che lo ha visto nascere come scrittore e assurgere al rango - più o meno meritato - di "Re del gotico". Francamente le prove de *Il Gioco di Gerald* e *Dolores Claiborne* non ci avevano affatto convinto. Encomiabile il desiderio dell'autore di rinnovarsi, quanto povero il risultato ottenuto. King sa scrivere molto bene, ma quando c'è carne al fuoco da abbrustolire. Quando si tratta di parlarsi addosso i risultati sono inevitabilmente mediocri. I suoi veri estimatori accoglieranno dunque con gioia (e noi anche con un sospiro di sollievo) questa antologia che raccoglie la maggior parte dei racconti horror prodotti nell'ultimo decennio. Diciamo subito che il risultato complessivo di *Incubi & Deliri* è ottimo. Molto belli quasi tutti i racconti, alcuni addirittura eccezionali anche se già letti in precedenti traduzioni qua e là tra le pagine di vecchie raccolte pubblicate da Armenia e da Mondadori. Ci riferiamo per esempio a *Il Volatore Notturno* che tuttavia resta una delle più originali e suggestive letture del mito del

vampiro mai scritte: la descrizione dell'incontro finale tra cacciatore e preda è qualcosa da lasciare senza fiato anche chi come scrive, legge horror da ormai oltre un ventennio. Non siamo mai stati molto teneri con i giudizi su King e le sue opere nel passato e, probabilmente, se continuerà a propinarci altri romanzi di introspezione psicologica o mattoni con trame da racconto, non lo saremo



nemmeno in futuro, ma nel caso di *Incubi & Deliri* dobbiamo riconoscere che l'autore riesce a dimostrare tutta la sua bravura nella dimensione breve della *novelette*. Un libro, insomma, che

riesce a mettere d'accordo estimatori e detrattori del Re dell'Horror. E, di questi tempi, non è poco.

R.G.

Joe Arden, *Il Libro Gioco di Stephen King*, Sperling & Kupfer, Milano 1994, 129 pp., Lire 12.500.

Qualcosa ci dice che dietro a Joe Arden si nasconde lo pseudonimo di un autore italiano. L'accorgimento è stato preso nell'occasione probabilmente per paura che qualcuno avesse potuto deridere l'iniziativa - che invece è buona e divertente - o magari per vendere di più, o forse per entrambi i motivi. A parte queste considerazioni *Il Libro Gioco di Stephen King*, dedicato soprattutto a coloro che sognano i personaggi del re dell'orrore anche di notte, è carino e anche utile. Costruito come un megaquiz sui personaggi, le situazioni e le stranezze delle opere di King, questo libretto tascabile può rappresentare anche un'utile guida per arrivare ai testi più significativi - naturalmente non tradotti - su questo amato/odiato autore americano. Lo sapevate, per esempio, che sulla carta intestata usata da Stephen King per scrivere le sue lettere è sempre riprodotta la frase *Don't a be a dirty birdy*? Questa e numerose altre curiosità sul genio del male vi attendono ne *Il Libro Gioco di Stephen King*.

R.G.

Bepi Vigna, Michele Medda, Roberto De Angelis, Nicola Mari, *Nathan Never*, Mondadori, Milano 1994, 156 pp., Lire 36.000.

*Nathan Never* in grande spolvero in un volume lussuoso pubblicato da Mondadori. Nel libro, prodotto in grande formato, troviamo la versione ritoccata e a colori di *Cybermaster* scritta da Bepi Vigna e disegnata da Roberto De Angelis per il primo speciale della serie regolare. Un omaggio al genere cyberpunk che dimostrò subito le grandi potenzialità di questo personaggio creato da Medda, Serra e Vigna. Il volume della Mondadori rappresenta però anche un oggetto da collezione grazie alla presenza di una breve storia assolutamente inedita scritta da Michele Medda e disegnata da Nicola Mari dal titolo *La Danza delle Luci Blu*. Il genere è sempre cyberpunk. In ogni caso, sia il tratto di De Angelis che quello di Mari non ne risentono affatto, anzi vengono esaltati, dalla riproduzione in grande formato e a colori. Un volume, insomma, da non perdere.

R.G.



Renato Pestriniero, *Venezia, la Ville au Bord du Temps*, Denoël, Parigi 1994. Di solito non proponiamo recensioni di testi stranieri. Capita solo in occasioni speciali. E riteniamo che nel caso di questo volume ci troviamo di fronte ad una delle più classiche "occasioni speciali". *La Ville au bord du Temps* vede Renato Pestriniero, uno dei nostri più conosciuti ed apprezzati autori di letteratura fantastica, tradotto in



francese per la prestigiosa editrice Denoel. I racconti raccolti in questo volume pubblicato in edizione tascabile sono stati in gran parte tratti da *Sette accadimenti in Venezia* (a nostro avviso una delle migliori antologie di narrativa fantastica italiana di sempre). Ma troviamo anche racconti inediti e rivisti per l'occasione. Come ben si sa uno scrittore di narrativa fantastica non può vivere di questo lavoro in Italia, ma può certo prendersi delle buone rivincite all'estero. Pestriniero ha messo a segno l'ennesimo colpo in terra gallica. Avanti così, Renato.

R.G.

Michael Williams, **Il giuramento**, Armenia, Milano 1994, 284 pp., lire 22.000

Michael Williams riprende le fila del ciclo de "Il raduno degli eroi". Il ciclo, passato di mano dalle coppie Antony/Porath e Kirchoff/Winter alla Daniell e appunto a Williams, è destinato ad avere un ulteriore seguito, come in un'infinita round-robin story. Per il momento, le avventure del mezzelfo Tanis e della compagna Kitiana si fermano agli eventi consumatisi in prossimità dei deserti di ghiaccio del Sud. Il carattere interlocutorio de *Il giuramento* è confermato dal gran numero d'incontri che i protagonisti fanno nel corso della storia e che sembrano preparare il cast per il gran finale: mostruosi cannibali bicefali; re e maghi privati del loro

potere, ma non della volontà di portare a termine le loro terribili vendette; donne-druido e guerrieri raminghi; giganteschi gufi parlanti,

E.P.

Christie Golden, **Danza fatale**, Armenia, Milano 1994, 316 pp., lire 20.000.

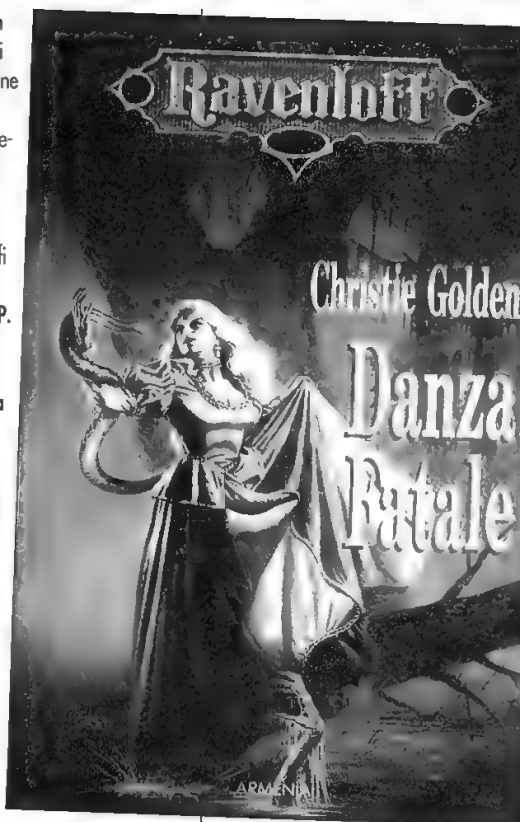
Da un lustro, l'Armenia importa in Italia i cicli *fantasy* della TSR, caratterizzati dall'essere trasposizioni narrative delle migliori partite di giochi di ruolo. Visto il successo ottenuto con i vari *Dragonlance*, *Dungeon and Dragons* e *Dark Sun*, la casa editrice milanese ha pensato bene di diversificare la sua produzione, proponendo ai lettori italiani l'universo *weird-fantasy* di Ravenloft. Si comincia con *Danza fatale* di Christie Golden, favola orrorifica ambientata in un

inferno palustre: la danza è quella a cui è costretta la bella Larissa, da sempre in viaggio su un battello incantato, e le sue proprietà sono quelle di trasformare in zombi chi la esegue e uccidere chi la osserva; la base musicale, gelida e allucinante, viene dall'isola fluviale di Souragne, dimora dei morti viventi; gli spettatori sono il Capitano Dumont e le creature della palude, incerti se prendere in platea il posto del Bene o il posto del Male.

E.P.

Il premio Silmaril della Società Tolkieniana Italiana.

Come la Gran Bretagna, gli Stati Uniti e la Francia, anche l'Italia ha la sua Società Tolkieniana. Nata



nel 1993 per iniziativa di Paolo Paron ha sede a Udine in Via Cormor Alto 38 (tel. 0432/233597) e nell'arco di un anno ha già filiato molti circoli e gruppi di appassionati in diverse città della Penisola. Il suo scopo - ovviamente - è

tanto quello di diffondere la conoscenza l'autore cui fa riferimento che non ne ha poi tanto bisogno, quanto di difendere un concetto "alto" della letteratura fantastica. A questo scopo ha varato due importanti iniziative: la prima è quella di una rivista (la cui periodicità non è stata ancora decisa): si chiamerà comunque Terra di Mezzo, ospiterà inediti Tolkieniani, interventi critici italiani o stranieri tradotti dalle riviste editte dalla Società degli altri Paesi, notizie, recensioni, approfondimenti di ogni genere, e non mancherà nemmeno una sezione dedicata ai "giochi di ruolo" che all'opera di Tolkien si ispirano. L'altra iniziativa è il Premio Silmaril in due sezioni: una dedicata a racconti di massimo 30 cartelle ambientati nella Terra di Mezzo (primo premio mezzo milione; i primi dieci saranno pubblicati in una antologia); l'altra ai disegni dedicati al Signore degli Anelli primo premio un viaggio in Irlanda; i primi dodici disegni costituiranno il Calendario Tolkieniano 1996). Termine di consegna il 31 gennaio 1995. La premiazione avverrà nel corso dell'Hobbiton II, cioè il convegno-festa degli appassionati di Tolkien che si svolgerà a Tolmezzo l'anno prossimo.

G.d.T.



«senzazucchero - comics»  
Marcello D'Angelo & Stefano Morisani

## Indivia



Basta con le solite storie!  
**INDIVIA** descrive dall'interno  
il mistero dell'*invidia*

in libreria o presso l'Editore a L. 5.000

(Nella stessa collana: "Piazza Navona" - "Le jardin du paradis")



serarcangeli

00159 Roma - v. M. Borsa, 45 - Tel. 06/85352174



# Ali

di Laura Selvaggi

**George de la Tour,  
come un animale  
in fuga per praterie  
fitte di ostacoli,  
non sapeva,  
non poteva  
soffermarsi  
su nulla che non  
fosse ciecamente  
iscritto nel gorgo  
della realtà.  
Sarebbe, mai,  
giunto in fondo?  
Avrebbe mai  
perduto se stesso  
affondando  
definitivamente  
in quelle buie  
sabbie mobili?**

**G**eorge de la Tour non era uno stinco di santo e non era nemmeno francese, nonostante il nome. Non era il pittore che a Lunéville dipinse angeli e donne allo specchio circonfusi dalla nobile, aurata fiamma di una candela. Era molto semplicemente un signore di mezza età, un professionista alquanto agiato, costantemente in preda alla noia e all'angoscia. Non amava parlare del lavoro, non amava parlare della famiglia; non amava semplicemente, soffermarsi a parlare. Preferiva perdersi in fantasticherie. Passando il tempo si accorgeva d'aver sempre più bisogno di un angolino in cui essere solo, completamente solo con se stesso. Un luogo mentale in cui riposare. Perciò gli capitava di passare davanti a un piccolo giardino che non aveva mai notato prima e provare l'impulso irresistibile di fermare l'automobile, uscire e sedersi su una panchina immergendosi nel lieve fruscio del vento. Oppure, camminando frettoloso nella sera incipiente, magari dopo il rovente incontro clandestino con l'amante, d'improvviso attratto da un profumo di chiesa (incenso, candele liquefatte, cera) che gli s'imprimeva nel cervello con immagini infantili e lo costringeva, suo malgrado, a varcare la soglia di una basilica immersa nell'ombra e lì fermarsi in preda ad emozioni contrastanti. L'aria greve gli mozzava il respiro e pareva sollevarlo oltre la cortina di fumo evanescente, oltre i rivestimenti di raso rosso delle solonne, verso le alte finestre...

George de la Tour dunque, si sentiva lacerato, insoddisfatto, inadeguato. La vita gli appariva una grande fiumana piena di detriti in cui si dibatteva e di cui non capiva il percorso. Pigro ed abitudinario com'era non riusciva neppure a prendere decisioni; seguiva la corrente cercando di non affondare.

E la notte gli accadeva di svegliarsi all'improvviso. Balzava a sedere sul letto, attento a qualche immaginario rumore o a sensazioni indefinibili. Si svegliava e non sapeva bene perché. Una volta fu l'impressione di sentirsi chiamare: la voce era proprio vicina al suo orecchio, o meglio pareva provenire da... **dentro**. Aprì gli occhi perfettamente sveglio chiedendo «chi è?», ma naturalmente tutto era quieto e immerso nel silenzio. La moglie dormiva senza emettere neppure un sospiro più evidente; non un movimento, non un suono. George de la Tour prese a grattarsi le scapole mentre il tumulto del cuore si placava e lo sguardo si illanguidiva fissando la vaga lucentezza d'un raggio di luna sulla parete. Sì: le palpebre stavano di nuovo calando sugli occhi e le morbide piccole piume sottili si ripiegavano di nuovo contro la pelle delle scapole... Le morbide piume? Le scapole? George de la Tour portò le dita alla schiena, là dove era scattato il prurito, ma non c'era nulla di anormale, nessuna... piuma. Che strana idea! Come poteva essergli venuta in mente una cosa del genere? Piume! Tuttavia non poté fare a meno di alzarsi

e precipitarsi davanti allo specchio del bagno per **verificare**. Si tolse la giacca del pigiama e guardò: niente. Non c'era bisogno degli occhiali per accorgersene. Bene. A letto di nuovo. È tardissimo, quasi le tre; no: le tre e mezzo. «Ecco, adesso non riuscirò più a chiudere occhio», pensò; e invece no. Appena coricatosi, il viso verso la finestra, il chiarore pennellò un soffio di silenzio ed egli si addormentò di colpo.

La mattina dopo aveva dimenticato. Importa, forse, descrivere lo scombinato intreccio di faccende e pensieri diurni, i passaggi affannati dall'angoscia al piacere, alla noia? Insomma, quella difforme massa di grigio-rosi, colori di cui si è vittime nel corso dei giorni?

George de la Tour, come un animale in fuga per praterie fitte di ostacoli, non sapeva, non poteva soffermarsi su nulla che non fosse ciecamente iscritto nel gorgo della realtà. Sarebbe, mai, giunto in fondo? Avrebbe mai perduto se stesso affondando definitivamente in quelle buie sabbie mobili? La sera s'avventava sul concluso affanno quotidiano e non placava l'animo, non poggiava le sue dita quiete sul cuore trasformando la sorda sensibilità, la reattività allentata dei nervi in leggerezza, in silenzio. Uno sfrigolio di febbre covava sempre in fondo ad ogni azione, sentimento, desiderio.

Notte. D'un tratto – ed era già in pigiama, già con il dentifricio sullo spazzolino – si ricordò delle piume, le piume delle scapole. Istintivamente portò le mani alla schiena e subito scosse la testa sorridendo fra sé: ma che stupido a dar retta a un sogno! Perché ora gli sembrava di aver sognato. Ma certo: aveva sognato. Stanchezza opprimente. Nel sonno, di colpo. Giù dentro la notte della mente. Giù, giù, nel fondo. Nel fondo si muove il fango caldo e accogliente. È rannicchiato dentro la terra molle e scura. È un bambino e l'abisso è una madre e il fango è un'acqua calda e trasparente in cui si può respirare agevolmente. **È questo il fondo dell'abisso?** Piange. Lacrime calde e confortanti solcano lungo il viso e si mescolano all'acqua. Perché gli uomini piangono così di rado? Perché si deve essere sempre così duri di fronte al mondo ed a se stessi? Piangere dentro un lago, piangere dentro la madre... che piacere squisito! Lì, nel sogno, più intenso di ogni altro piacere.

«George de la Tour!».

Aprì gli occhi, le labbra atteggiate ad una risposta: «eccomi»; non pronunciata. Eccomi? Che strana risposta. E chi, poi, chiama? Ah già: il sogno. Peccato sia finito... ma guarda: ho pianto davvero. Le lacrime ancora mi bagnano le guance... Non ho più sonno. Si alza, apre la finestra: i due grandi alberi del giardino ondeggiavano e frusciano al vento leggero e l'aria è docile, il pallido cielo lunare, evanescente.

«George de la Tour!» chiama una voce che sembra venire da dentro lui stesso. «Oh George, che aspetti?».



«Cosa aspetto? Non so, non so davvero...»

«Oh George, la vita! La vita può essere così... a volte...», la voce interna si perde in un risatina dolce, prima di svanire.

«Ecco: sto impazzendo. Mi metto a parlare con una voce che sta dentro di me, ma non sono io. Anzi, ora che ci penso mi sembra proprio una voce femminile», all'orecchio, vicinissima a lui; ma dove, dove?

«Allora non vieni neppure stasera...», un'altra risatina e quasi un alito sottile e tiepido contro la guancia.

Si volta. Nulla naturalmente, ma per esserne certo d'un balzo è coi piedi sul davanzale, le ali già in movimento.

«Le ali? Ma che ci faccio sul davanzale? No davvero, sto impazzendo. Davvero per un attimo ho voluto spiccare il volo per raggiungere l'albero della mimosa, lì dov'è più verde; dove ho intravisto quel leggero vibrare di un lembo di stoffa... ma sì: era lì un attimo fa. Adesso è sparito. Ma poi, dico: siamo matti? Un pezzo di stoffa impigliato in quei rami altissimi. Come ha fatto ad arrivare lassù? No, adesso basta. Basta! Sto veramente perdendo la testa».

Di nuovo a toccarsi le scapole in corrispondenza di quel misterioso prurito. Di nuovo in bagno a guardarsi dietro, a togliersi la giacca del pigiama per essere sicuro sicuro... «Forse sono quelle macchioline bianche sulla linea delle scapole a prudere così. Però strano: di giorno non avviene mai che abbia voglia di grattarmi - e poi queste macchioline stamattina non c'erano. Carine però, delicate come una penna di pavoncella... ma cosa sto dicendo! A letto di nuovo: è tardissimo». È tardi, così tardi che già l'alba schiarisce le foglie al di là del vetro e la mano che egli appoggia sul lenzuolo, irrequieta, è pallida come la tela tramata. E c'è una tensione dolorosa al petto.

Essa prende i contorni slabbrati di una nostalgia così intensa che trasfigura gli oggetti e la stanza stessa. Pare a George de la Tour di galleggiare nello spazio e che le pareti, il pavimento, la scatola, insomma, entro cui giace, sia un sottile involucro, un'illusione ottica, una... convinzione errata. Allo stesso modo entro il corpo s'apre un vuoto, uno spazio immateriale in cui carne e sangue e desiderio non sono che pensiero, leggerezza, circolazione di fluidi trasparenti che mutano ora in tessuto nervoso, ora in acqua, ora in disciolto respiro, ora in riposo. E in questo vuoto riposo egli infine sprofonda percependo nel sonno l'ineffabile sorriso del corpo e il vento dello spirito che sssh, fruscia dentro di lui.

Il giorno è un'altra cosa. Nel giorno le cose sono quelle che sono; le cose di sempre e i sentimenti di sempre - agitati e quieti, violenti e tristi.

Dov'è la nostalgia? Dove il sogno?

«Prendo l'automobile, telefono a lei, vado in banca, corro dal commercialista, torno a casa per il pranzo, faccio anche all'amore tra una cosa e l'altra; mi immergo nel mio avveniristico ufficio computerizzato. Il palmo delle mani suda. Siedo al tavolo di sempre, con i fascicoli di sempre, le facce estranee di sempre attorno a me». «Mio dio, non riesco a resistere», oppure: «Resisterò fino a sera? Riuscirò, stasera ad uscire sano e salvo da tutto questo? E per essere, fare, andare, dove?». Queste e altre domande: i quesiti di sempre. Al di là del vetro specchiante un tramonto impolverato arrossa i tetti delle macchine incolonnate. Chiude gli occhi con fatica e dopo un attimo di buio è una verdeg-



giante radura a mostrarglisi, aperta verso una distesa d'acqua, il sole basso all'orizzonte. George de la Tour ha un sussulto, quasi barcolla riaprendo gli occhi sulla veduta consueta. Ed è, però, come se il paesaggio splendente velasse ancora l'immagine reale: una lamina verdazzurra luccica ancora un attimo e poi svanisce, assorbita dalla polvere rossa. Dunque al lavoro, sebbene parlare con le impeccabili impiegate, discutere con i colleghi richieda stasera uno sforzo particolare. A tratti qualcosa, dentro, sembra spezzarsi. Una parte di lui ha già gettato le armi e si è arresa; ha capitolato. Un sudore freddo gli bagna la nuca, le mani scivolano umide dai braccioli. Ma neanche questo tempo trascorre. Non resta che affrontare la recita familiare e poi, finalmente, il sonno che cancella tutto per alcune ore.

Via, scivolare via, nell'ombra. Il sonno l'ha preso come una tiepida corrente e lo trascina al largo. Nell'atto di varcare la soglia della perdita il corpo è più pesante; gli sembra di affondare ancor più nelle coltri... Non ricorda quasi mai nulla degli inevitabili sogni. Ricorda sempre e solo l'atto dello sprofondare, simile a una vertigine, a una caduta. Ma là si galleggia. Oh sì: sta galleggiando. Anzi: in basso è il mare e lassù, dov'è sospeso lui, sta l'aria. Lui è nell'aria e ne sente il lieve movimento sul pigiama. La giacca si gonfia e aderisce al corpo; s'agita per il vento. Il vento. Una raffica improvvisa lo spinge più in alto; l'aria gli mozza il respiro... A sedere sul letto di colpo, perfettamente sveglio. La moglie si voltola accanto a lui esalando nel sonno un «che c'è» subito riassorbito dal respiro sottile e regolare. George de la Tour rista immobile, i sensi tesi a cogliere in sé, attorno a sé... cosa? Cautamente scosta il lenzuolo e si alza. La finestra è socchiusa. La spalanca balzando sul davanzale con una agilità di cui lui per lui non si rende conto. I rami della mimosa pendono im-



mobili, le sottili foglie addormentate. Non sono lontani dalla finestra; basterebbe spiccare un salto. «Pazzol!», mormora mentre lo sguardo si va spostando sotto di lui e poi – subito – un'altra voce, un sorriso che non è il suo sebbene sia posato proprio sulle sue labbra, «Oh sì: un pazzo che sa volare», e non può fare a meno di ridere mentre allarga le braccia e si lancia nell'aria verso la sommità dell'albero.

Si libra nel vuoto, ridendo. Una piuma bianca piroetta sotto di lui e si posa su un grembo verde. Una piccola mano trattiene la piuma. Lo sguardo risale dalla veste alle braccia al viso di una figurina femminile dal volto ridente, abbandonata contro le fronde. Alle sue spalle ali argentee fremono sottilmente emettendo un barbaglio opaco. Sembra adagiata, ma i docili rametti non scattano in alto quando la piccola figura, con un curioso movimento (un incarnarsi del corpo sottile), scivola verso di lui. «Ce ne hai messo di tempo», sussurra una voce conosciuta; la sua voce interna invece, ora, è lì dinanzi a lui, in sembianze di fanciulla. Lo sta osservando silenziosa, con uno sguardo lieve e profondo. Ed è come se egli stesse contemplando una immagine allo specchio. La piccola mano sfiora le sue dita e George de la Tour s'accorge che non è più sopra la mimosa, ma in alto, verticale nel cielo bluastro mentre il paesaggio al di sotto è vertiginosamente distante, «Vedi com'è facile...», ed è un singolare bisbigliare quieto che esce dalle labbra sottili.

«Sì», risponde lui, «ma tu mi aspettavi?».

«Oh sì, da tempo», ribatte lei.

«Ed io non me ne sono mai accorto!».

«La tua coscienza non se ne è resa conto, ma il tuo nocciolo, la piccola sfera d'oro che hai nel petto, vedi, essa sì; e rispondeva raggiungendo ai miei richiami».

«Facendomi sognare... è così?».

«È così. E bisognava attendere che le ali maturassero e divenissero abbastanza grandi. Le tue ali».

Dietro di lei stava apparendo una luce bianca e arcuata al di sopra di una chiara foresta frusciante. Come per un tacito accordo le loro ali descrissero insieme una impennata per poi declinare diagonalmente verso quell'orizzonte sconosciuto.

«È dunque l'alba?», chiese de la Tour alla sua compagna che lo precedeva di poco nello spazio sempre più azzurro e radiante.

«Non l'alba che tu conosci, bensì quella del Cuore; l'alba che giace nascosta nel punto più interno di ciascuno di noi ed è così difficile da rintracciare, sebbene», aggiunse volgendosi a lui con un sorriso enigmatico, «sia in realtà così facile!».

Il cielo s'era fissato in una lucentezza d'ametista sotto cui la foresta svariava in screziature d'oro, arancio pallido e vermiglio. Al di là s'intravedevano ampie distese d'acqua cintate di verde cupo e cinabro. Fiamme verdazzurre parevano infiorescenze ondegianti sul bordo del lago e tutto appariva acceso di un cromatismo sconosciuto. Eppure egli riconosceva ogni cosa come già sperimentata e veduta; mirava il circostante come parte integrante di se stesso.

Ristava immobile guardando in basso e poi di fronte a sé, a perdita d'occhio, quel paesaggio che mutava impercettibilmente sotto lo sguardo, le dita agganciate a quelle della fanciulla. Udiva nel silenzio affiorare isolato il tonfo lontano d'un pesce che emergeva e riaffondava

spezzando l'immobile lastra liquida; e udiva il suo stesso respiro inciso nel corpo, simile a un filo tirato su da un pozzo. Lei staccò i polpastrelli da quelli di lui, quasi ne avesse percepito il pensiero. Si chiedeva, infatti, George de la Tour, se sarebbe stato in grado di muoversi anche senza quel leggero contatto che pareva sospingerlo in avanti e dirigerlo nello spazio. Sì, era in grado. Descrisse una voluta e si lanciò in basso, verso il punto in cui l'acqua più profondamente si insinuava nelle coste ancora ammantate dalla bruma notturna, ombrose e cupe.

L'ebbrezza del volo era così grande che la gioia si fece trafittura. Nel petto la gioia era simile a un dolore pungente, una impossibilità a tirare il fiato che s'era mozzato non per lo slancio, ma per un raggrumarsi dei sensi attorno all'organo dell'emozione. Così egli avvertì la Sintesi farsi viva; sperimentò, gli parve, sapore dell'estasi che non era, come aveva sempre creduto, semplice felicità libera d'ogni ombra, ma era – e questo fu lo stupore più grande – fusione istantanea e insieme l'arpeggiare veloce di ogni emozione provata e goduta; sofferta nella carne del corpo.

Un'unica voce si levava da lui, pur incapace di uscirgli dalla gola. In quell'attimo sentì che poteva precipitarsi **dentro** il paesaggio – che il passaggio era **lui stesso** e che anche la fanciulla era, in modo strano, lui stesso. Lei era, in un modo che non capiva, dentro di lui.

Volò radente sull'acqua in preda ad un tale spasimo gioioso tenendosi le mani al petto, le ali erette divaricate, incapace di articolare un pensiero. Dov'era lei? Dov'era la sua... anima?

«Sono qui», rispose un sussurro accanto al suo orecchio, «non posso che essere qui, sempre».

George de la Tour si volse. Il volto della fanciulla era così vicino al suo che egli poté scorgere dentro le pupille oscure il riflesso sbiadito delle sue ali ed il suo stesso volto che quasi non riconobbe tanto era mutata l'espressione che lo animava. Là dentro egli era un pellegrino, un viandante regale; là dentro egli era se stesso in un unico, compiuto modo.

Quando all'alba del mattino dopo George de la Tour si coricò nuovamente tra le coltri e chiuse gli occhi, credette che non avrebbe potuto sopportare il risveglio; che non avrebbe saputo come affrontare le attività diurne. Mentre si assopiva, vide corrergli incontro le immagini del giorno il mormorio rabbioso della moglie, i capricci dei figli, le strade affollate, il corpo opulento dell'amante. E si vide seduto al tavolo d'ufficio e vide le macchine sfrecciare nel sole, vide la sua vita simile ad un movimento irreali e curioso. Quasi addormentato si udì ridere mentre una musicchetta allegra e sgangherata trasformava quelle immagini in una danza ironica e ammiccante. Poi avvertì sul petto una pressione calda e leggera, come se una piccola mano lo avesse toccato. E il cuore calmò il suo tumulto, il sonno lo avvinse ed egli dormì profondamente e in pace, come mai in vita sua.

Aveva una ferita, una ferita aperta al centro del petto – e sanguinava. Levò lo sguardo dal viso dell'amante per scrutare l'effetto di quell'incredibile segno, ma la donna continuò a carezzarlo con una mano, mentre con l'altra finiva di sfilargli la camicia. «Ma non vedi?», stava per dirle. Poi capì che non vedeva; che non poteva



vedere. La mano bianca e paffuta continuava a scivolarli sul petto, sulle spalle, sul collo. Com'era sempre intenso ogni incontro! E quello, più ancora del solito. La pelle gli si accapponava sotto la carezza lenta e morbida. «Sono io», disse la voce femminile al suo orecchio ed egli afferrò la donna per le braccia e la scostò da sé, per osservarla, poiché per un attimo gli era sembrato... che strana espressione, comunque, «sono io», dopo tutti gli incontri che avevano avuto.

«Sì, sei tu. Chi altri potresti essere?».

«Zitto. Zitto adesso; smetti di agitarti e vieni qui», rispose lei, «abbiamo poco tempo».

Si sentiva tranquillo. Correva con l'auto verso l'ufficio e si sentiva tranquillo. Stranamente riuscì a svolgere il lavoro con efficienza, quasi con soddisfazione. Sì, tutto ciò che quel giorno aveva compiuto gli era riuscito bene. Era come se i nodi che lo serravano si fossero sciolti e distesi in una trama nitidamente leggibile. Un pensiero più dolce fece gocciolare il sangue dalla ferita, o piuttosto non un pensiero, ma una sensazione, un moto dell'animo – un respiro più libero e profondo: egli era o non era George de la Tour; era lì e insieme altrove; colmo di emozioni eppure lontano.

A cena si sorprese ad emozionarsi per come la figlia l'osservava seria, al di là del tavolo. Sorrise e non s'accorse che la sua voce s'era fatta più gentile. La moglie ammutolì un attimo e si volse a guardarlo. Come un volo silenzioso la attraversò il ricordo dei primi tempi, di quanto lui la incantava per la sua dolcezza svagata e un po' ritrosa.

«Dov'è più quel ragazzo?», si chiese la moglie. Entrambi, forse, avevano contribuito a cancellarlo, ed ora, mormorando e sorridendo alla bambina...

Ogni veduta, ogni sensazione, quasi ogni parola, ogni esperienza sensibile affondava nel petto ed era come se le lacrime, che ad un uomo sono negate, vi fossero defluite e vi galleggiassero e vi colassero – dentro e fuori. La ferita lacrimava, dunque; un umore che a lui sembrava odorare di fiore. Aprì le porte-finestre della sala da pranzo e guardò fuori il cielo ormai notturno. Al di sopra della cintura giallastra dell'orizzonte cittadino, fitto di lucciole pulsanti, il firmamento era a poco inghiottito da grandi nubi opache. L'aria s'era fatta fredda e umida. Una goccia di pioggia gli cadde sul volto. La lasciò colare. Annusò il profumo del temporale imminente e rimase ad osservare il movimento della natura che, pur frammentata dalla bruttezza incombente di una periferia sempre più ampia, ancora mostrava prospettive verdeggianti investite dal vento e macchie di fiori precoci screziate dal buio e dalle luci dei lampioni. Da casa sua un rettangolo di giallo puro inquadrava un fervido gruppo di ortensie e un lembo di prato su cui si disegnava la sua sagoma. Un colpo di vento più forte scompaginò quell'ombra che ora gli apparve simile a due figure abbracciate, a due che si stringevano. Solo un attimo. Il tempo di una raffica d'aria più fitta, cosicché la sensazione d'essere vicino ad un corpo sottile e di tenerlo avvinto era già svanita mentre era pensata. Sostò ancora un attimo prima di rientrare ed in quell'attimo le luci si spensero, la casa tutta e la via precipitarono nel buio: il temporale era giunto.

Soave gli parve il concerto dissonante della pioggia e del vento, il fitto arpeggiare dei suoni del cielo e sulla



terra. La bambina lo aveva cercato e gli si era rifugiata in grembo mentre la moglie arneggiava con le candele e diradava l'oscurità come una ancella muta e solerte. Interrotte le voci della radio, dei televisori, dei giradischi, d'improvviso un silenzio musicale aveva preso il sopravvento. Le automobili sembrava fossero svanite poiché dalla strada non giungeva più alcun rumore di traffico e se chiudevate gli occhi nel buio schiarito, avreste creduto d'essere nel pieno rigoglio di una campagna smisurata e lontana.

Così fece George de la Tour: chiuse gli occhi, piccole parole di consolazione alla bimba rannicchiata su di lui. E l'arco azzurro si aprì sul grande lago quieto, le ali fremettero divaricandosi, la voce gli sfiorò la guancia... L'impulso a balzare nell'aria fu così immediato che, alzandosi di scatto, quasi fece cadere la bimba. La sollevò, allora, fra le braccia e la portò in camera già quasi assopita che mormorava con voce impastata: «Papà, dici che l'angelo custode mi aspetta? Si sentono le sue ali; tu le senti quando vai al letto?», mentre il padre la deponeva fra le lenzuola – e certo, se aveva udito un suono d'ali, non aveva veduto come esse si agitassero attorno a lui nell'ombra.

Stava eretta a mezz'aria, gli occhi chiusi. Dal firmamento sbiadito colava giù una pioggia sottile sul lago fattosi argenteo, sulle molli foreste nebbiose. Egli si avvicinò alla figura dalla lucida veste bagnata, sfiorò un braccio madido e si avvide che dalle palpebre uscivano lacrime e che nell'ansa del seno una piccola macchia scarlatta schiariva nel flusso di pioggia e di lacrime insieme.

«La mia ferita», disse George de la Tour e la figura esalò tra le sue labbra, scostandosi la veste sul petto: «La mia stessa ferita».



Egli vide allora tra le dita di lei, tra i lembi grigio-verdi, le labbra aperte di uno squarcio sottile: la mandorla lucente e rossa di un lacerazione in tutto simile alla sua.

«Non si può, senza questa, giungere fin qui», ancora mormorò la figura tutta eretta, tutta molle, tutta piangente e felice. Una fenditura lucente separò l'orizzonte, caste nubi aurate d'ombre amaranto precipitarono ai lati di quell'oro imitando la molteplice irregolarità di una forra scoscesa, di un fiordo evanescente, di un miraggio d'acque e terre e fronde orientali. Sotto le iridi mutevoli create da erratiche gocce, percorsero affiancati lo spazio smagliato e liquido, respirando un sapore dolce di sangue nell'aria sempre più tersa. S'incontrarono, si toccarono, limpidamente, nello spazio della ferita e il corpo, l'interiorità tutta, ne furono sconvolti e sollevati. Quali paesaggi d'acque e di terre e di cieli George de la Tour non vide con la sua Animal Veloce e sterminata era la notte, ogni notte in cui le ali apparivano e s'aprivano come esotiche corolle. Ogni notte un eterno crepuscolo mutevole ardente, ogni iridata alba una caduta dal Sogno nel letto sfatto di un nuovo Giorno. Eppure il nuovo-antico giorno che iniziava non era più dilaniato, né grigio-furioso: una sottile costante Distrazione rendeva tutto più sopportabile e quasi, a volte, appagante. Ma una notte, levandosi in alto, non la incontrò.

Si risvegliò sospeso al di sopra della foresta; una foresta di mimose turbinanti su eretti tronchi grigi, lungo il bordo di acque più profondamente turchesi e quiete. Sorvolò, radente, il lago. S'innalzò all'orizzonte. Penetrò fra i canneti color cenere e la cercò a lungo fra le ingannevoli evoluzioni della nebbia scintillante, scambiando il palpito di una fronda per la sua veste, il mormorio dell'acqua per la pura voce sommessa.

Non c'era. Non venne. Ma presente era, tuttavia.

Ogni cosa intorno era piena di lei e come una fiamma o una ferita, l'Anima pareva essersi rifugiata in un punto inaccessibile, in qualche parte di sé che non era in grado di rintracciare ma che pure ardeva, inafferrabile e vagante. A tratti era un corpo che gli si stringeva contro, a tratti un sospiro lunghissimo che tutto lo percorreva. Seppe così che non l'aveva perduta, ma era tornata a giacergli dentro, ricaduta in un letargo vaneggiante; esiliata, forse, in un paesaggio parallelo. Imparò allora a cercarla, a stimolarne la scintilla nei flutti oscuri dello sguardo chiuso, ad evocarne il respiro nel suo respiro stesso, ad esplorare il sottile dolore dell'assenza nel sangue cristallino della Ferita. Imparò la Solitudine e la Contemplazione; assaporò il gusto della Ricerca e il potere sfuggente e arcano della Immaginazione.

Anche fuori, nel giorno. Si sorprende a fissare i volti femminili che lo sfioravano per via o ad affrettare il passo quando una gonna verde-argento svoltava d'improvviso l'angolo della strada. Ma non era mai nessuna di quelle maschere del Reale. Nessuna era mai lei.

«Sei cambiato», disse un giorno l'amante.

«Sei cambiato», disse la moglie.

«Perché sorridi?», disse la bambina.

George de la Tour si guardò allo specchio osservando attentamente i tratti di quel volto così familiare e, insieme, sconosciuto affiorante dalla lucida lastra d'argento. Era cambiato? Si pensò negli episodi di quegli

ultimi giorni in ufficio, in casa, con le persone di sempre e rilevò sottili mutamenti. Notò che le cose parevano comporsi più liberamente, adattarsi quasi alla sua misura, ai suoi desideri. Strano. Strano che solo ora se ne fosse reso conto. Cambiato. Cambiato... Chiuse gli occhi per udire il suono del respiro e d'un tratto ciò che stava avvenendo era legato a lei, a quella che amava chiamare Anima. Seppe che doveva ritrovarla, ma non sapeva come. Seppe che da qualche parte nel mondo reale, viveva in semplici vesti quotidiane in un mondo quotidiano e forse – si disse – anche lei, ora, lo cercava.

Prese coscienza del suo cambiamento e prese conoscenza del suo desiderio, che era diverso da ogni altro desiderio carnale sebbene fosse nella carne che abitava anch'esso; e nell'intensità del pensiero, nella profondità del sentire vide come l'anima e il corpo siano un'unica, inscindibile cosa. Seppe che la ferita aperta sul petto era il segno, il veicolo magico di questa congiunzione. Si guardò attorno: camminava, sì, per strada fra la gente, ma tutto sembrava trasparente e sottile; crisalide luminosa di un'immagine da film che va svanendo nel bianco assoluto. E attraverso questo fantasma del Reale gli parve di scorgere i veri volti di chi gli passava accanto: uno stormire di anime né dolenti né gioiose, perse in una infinita felice assenza di tensioni, sciamenti come foglie secche al vento. Vide che la solidità del mondo era illusoria: una crisalide anch'essa di sottili aeree linee filanti nell'aria azzurra. Rimase a contemplare il mondo, appagato e rapito poiché tutto avveniva proseguendo il cammino, continuando a procedere, in piena coscienza, per via.

Voce che turbinava all'orecchio, respiro profumato e ardente, dita invisibili che sfiorano le mani il viso il petto. Lei. Dov'era in quel momento?

La donna sollevò il capo tremando e aprì gli occhi verso l'alto soffitto dorato della chiesa. Aspirò con forza l'aroma soffocante dell'incenso trattenendone le spire brucianti nella gola. Non seguiva le litanie dissonanti e monotone. S'era rifugiata lì per sfuggire alla pioggia e alla folla frettolosa, al rombo incessante del traffico.

Lasciò errare lo sguardo sfiorando le colonne sontuose, il pavimento screziato, la popolazione di vecchie mormoranti e velate, le spalle curve verso l'altare. Era lì per assaporare una pausa poiché l'esistenza le appariva confusa, la ragione quasi smarrita. Era lì per tentare di dominare una piccola disperazione che d'improvviso l'aveva assalita e trafitta in quel pomeriggio grigio e uggioso di prima estate. Infatti, il senso delle cose era mutato ed ella era penetrata senza volere, senza sapere come, dentro un mondo parallelo uscendo da un dolore profondo, da una prostrazione estrema in cui per la prima volta corpo e mente si erano strettamente annodati, saldati in uno spasimo definitivo. Da questo sguardo dentro la morte era riemersa. Fu come un lavacro di acque lustrali, un passaggio attraverso strati di liquido denso che si era fatto via via chiaro e lucente, infine, immateriale. Il risveglio non era stato nel letto sconvolto della malattia, ma nel magico centro di un paesaggio inesplorato – il paesaggio della sua anima stessa. La sua natura interna era penetrata nel circolo del Cuore, nell'area blu del fiore azzurro. E nell'acqua limpida del lago, china a raccogliere i fiori arcani di quella regione interna, aveva cono-



sciuto l'altro da sé, ovvero quell'essere da risvegliare e condurre nel mondo Vago delle ali, del cuore. Il perché non sapeva – che fu l'Avventura repentina di tuffarsi là, dentro l'acqua-immagine e raggiungerla. Ogni volta più nitida, simile a un filo teso, terso, visibile a lei sola – e all'altro. Così forte divenne il Sogno, che la vita diurna ne fu tutta intrisa, penetrando il nettare della visione nel mondo quotidiano e bagnandolo di un liquido benedetto come lacrime d'onore. "Leggerezza" poteva dirsi il verbo risuonante entro di lei – irradiato attorno a lei nella fissità configurata dei giorni.

Aspirò di nuovo con forza il greve profumo di incenso e di fiori tra le fitte volute di fumo ed ascoltò per un attimo i monotoni "ora pro nobis" levarsi e spegnersi nella penombra. I pensieri scivolarono via; un vuoto lieve ed appagante stagnò nella mente sospendendola entro lo spazio scuro delle palpebre abbassate. Ma lì saettò l'immagine del volo – attraverso il ricordo repentino che si trovava di nuovo sola nel magico paesaggio. Ecco. Questo. Era questo a renderla smarrita e confusa. L'averlo perduto. D'un tratto era stato chiaro che dovevano perdersi, divenire errabondi, smarriti paesaggi paralleli. Così ella si era sottratta lievemente, scivolata via come prima era giunta. E fu più profondamente immersa nel sogno di sé, più intimamente compresa del suo corpo aereo, più dolorosamente accesa di palpitanti ferite mentre zampillava tra le forre, nelle sorgenti cristalline. Mentre s'inabissava e risaliva dalle acque infinite della rinascita. Là dentro le lacrime si scioglievano con più acuto dolore; là si lasciava andare a morire verso le profondità marine e giaceva, a volte, in quell'Assenza dolente come morta per poi risalire, cieca, a riaffermare l'aria del mattino.

Sprofondava e risaliva ed ogni volta lo sprofondare era più simile a una morte, il risalire ogni volta più radioso. Che esilio questa solitudine e insieme che vertigine fervorosa, che bagliori si sprigionavano dal suo dolore! Pareva a lei, nella veglia diurna, che sarebbe morta lì, davvero. Lì avrebbe perduto il corpo come scrollandosi di dosso un vecchio abito e sarebbe volata via, portata da un respiro più profondo e disciolto. Sì, disciolto: un lungo nastro cui sia stato reciso il laccio che lo fermava a terra. Sì. Lei sarebbe stata nient'altro che un nastro celeste svolazzante nello spazio, senza direzione, né tempo né luogo. Ma adesso era lì, nella chiesa, nel giorno umido di pioggia, abbandonata a bere la sua contrizione e di trovarsi smarrita – lei che pensava d'aver trovato... cosa?

«Mio Dio», pensò, «perché mi hai gettata nel mondo parallelo del Cuore così felicemente per poi farmi smarrire più grandemente, più perduto di quanto non sia stato prima? Che sono io, ora, in questa zona di realtà in cui non mi ritrovo, in cui mi sento più e più perduta, abbandonata alla marea dell'Ignoto. E che cos'è il mio cuore, dunque, se non il volto stesso di questo ignoto?».

Sedeva quasi accasciata nel montare dell'onda emotiva. Snervata, le mani aperte in grembo, il capo riverso, non poté più fronteggiare il dilagare del cuore, il sanguinare della ferita segreta. Nello sgorgare di gemme e stille, nel lacrimare rubino del petto sbocciava il profumo di rosa – come le rose in realtà non posseggono. E col profumo saliva alle narici il senso di una scoperta che, penetrando nell'interno, si annidava nel cuore

della mente proclamando infine una certezza nitida e brillante: anch'egli vagava, come lei stessa vagava, tentando le barriere dell'Apparenza per captarla al di là e riceverla e scoprirla, ancora una volta, per non lasciarla più. Così ella vide rimanendo immobile e sola nello sciamare della piccola folla verso il portale. Così, catturata da quella luce nuova.

Apri gli occhi e riafferò una domanda: «Dove, dove andrò – dove sarà, lui, ora?».

Un aereo argenteo e affusolato, le grandi ali tese e rigide, pronte a piegarsi per affrontare le altezze notturne. Una luna tonda e lucente nel quieto orizzonte blu, oltre il brillio tremante della città, al di là dei riflettori della pista di atterraggio.

I passeggeri sciamano in una frotta ineguale, accompagnati da ombre radenti, verso la scala bianca. Già qualcuno è entrato e siede, in attesa. Salgono, si affollano all'interno, ricoperto di décor metallici, rischiarato da soffuse luci biancastre. Solo un posto è rimasto vuoto. Qualcuno è in ritardo. Ma ecco un passo affrettato, la hostess che accompagna il ritardatario al posto designato.

«Si accomodi, signora de Angelis, e non si preoccupi: è tutto a posto». George de la Tour, la pagina del giornale aperta davanti agli occhi, ode distrattamente il tramestio accanto a sé, ma vede in realtà un paesaggio orientale abitato da una donna-angelo; e, come sempre in questi casi, sente un dolcissimo dolore posarglisi sul petto, simile ad una piccola mano calda. Si volta, dunque. Anche la passeggera si gira verso di lui.

«Tui!», dice George de la Tour senza quasi capire ciò che gli esce dalle labbra. «Sei tu! ...Non pensavo, non speravo, non speravo che ti avrei rivista mai, qui. Sulla terra...» (e suona divertente quel finale sussurrato mentre l'aereo decolla).

La donna è muta e lo fissa con sguardo singolare. In esso pare trascolorare una vasta messe di pensieri e sensazioni; una perdita e una esultanza insieme. Lì egli si specchia, in quel volto come in nessun altro fino ad allora. La donna solleva la mano e gliela posa sul petto mentre lacrime prendono a scorrere copiose lungo il viso, nella scollatura, discendendo fino al seno pallido. George de la Tour tocca quel seno al disopra della veste e avverte sotto le dita il calore umido e denso di una ferita.

Non seppe mai capire come fu che d'un tratto le sue labbra si erano unite a quelle di lei; come fu che il suo corpo premesse contro quello vivo e tremante di lei. E le lacrime da cui era bagnato non seppe più se erano le sue o quelle di lei o se erano nient'altro che le stille lucenti della cascata entro cui precipitavano allacciati, sempre più a fondo in un'acqua chiara percorsa da saette d'oro, le dita intrecciate, le membra percorse da un ardore liquido e appagante – respirando a fondo in quell'acqua sempre più mobile e lucente, sottile come aria inspessita – filtro d'amore gettato da una nave errabonda e colato lì, fra le loro labbra assetate. E mentre erano così abbracciati e privi di memoria – assetati e ardenti – perduti e ritrovati, riaffiorano a cospetto dell'orizzonte fra pallide e sfatte rose galleggianti, tra piccole piume stropicciate, ammalati di Sé dentro il clangore di un azzurro specchiante. Nel centro variegato di un'alba impossibile.

#### ERRATA CORRIGE

Il Racconto **Passi** pubblicato nel numero di novembre è di Stefano Galliani, come indicato nell'indice e a pag. 109, e non di Paolo Di Maio come erroneamente indicato a pag. 106. Ce ne scusiamo con gli autori.

Laura Selvaggi è una bizzarra signora, il cui aspetto giovanile non tradisce affatto l'età, e la cui inflessione di voce tradisce invece benissimo il suo vivere a Bologna. Di vasta ed eterogenea cultura, con una accentuata propensione per quella decadente, simbolica e fantastica, ad un certo punto della sua vita, Laura Selvaggi ha deciso di non sprecarla più per gli infernali ragazzini che frequentano le scuole medie, cui insegnava strane materie, e si è decisa a gestire una libreria antiquaria, sperduta nei vicoli del centro della città petroniana, mettendola a disposizione dei suoi clienti più esigenti.

Qui fra opere rare dell'Ottocento, si adopera ad incrementare la sua collezione di testi preraffaelliti di cui è raffinata esperta. Qui ancora, nei momenti di pausa, in una stanzetta appartata e odorosa di sandalo, scrive a mano le sue storie fantastiche e dell'orrore, con predilezione per quelle di fantasmi di cui, un po' come M.R. James, fa dono natalizio ai suoi amici più intimi.

Ali, che qui si pubblica, viene sottratta ad una circolazione privata (con la speranza che la bizzarra e inquieta signora non ce ne voglia troppo) perché ci è sembrata così viva e vera e struggente da meritare che la si conoscesse di più. Per i lettori sarà infatti difficile non identificarsi con quel George perseguitato da tante cose ogni giorno, senza sapere che un angelo lo teneva sott'occhio...

G.d.T.



# Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 140 - DICEMBRE 1994

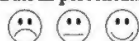
Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio			Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio		
	☹	☺	☺		☹	☺	☺
Il numero 140 nel suo complesso (contenuti)				Le meraviglie del Giurassico a cura di Genovesi			
La qualità tecnica				Comic Art News a cura de L'Eternauta			
La fine di Donneman di Corben				Antefatto a cura di Gori			
Vedere Napoli di Moebius				Un lupo transilvano a Londra di Siena			
Museum di De Felipe				Anteprime & backstage a cura di Milan & Siena			
Un'avventura di Cliff Burton di Rodolphe & Durand				Il sapere su un disco d'argento di Genovesi			
Un'avventura di Cliff Burton di Rodolphe & Durand				Sogni & Incubi di Genovesi & Passaro			
Carissimi Eternauti... di Bartoli				Ali di Selvaggi			
Campagna abbonamenti				Indice di gradimento a cura dei lettori			
Posteterna							

## Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 138 OTTOBRE 1994

Dati in percentuale



Il numero 138 nel suo complesso	0	71	29
La qualità tecnica	0	57	43
Sulla Stella di Moebius	15	0	85
Ritorno alla Terra di Leone	0	85	15
Museum di De Felipe	0	71	29
Lo scultore della nebbia di Schuiten & Schuiten	10	50	40
Gatto di Goffaux & Andreas	15	70	15
Ghita di Alizarr di Thorne	0	71	29
Peter Kock di Barreiro & S. Lopez	32	40	28
Carissimi Eternauti... di Bartoli	0	43	57
Campagna abbonamenti	0	85	15
Posteterna	0	71	29
Comic Art News a cura de L'Eternauta	0	60	40
Antefatto a cura di Gori	0	71	29
Rune magiche e bolidi sfrecciati di Genovesi	0	85	15
Si rinnova il mito di Star Trek a cura di Genovesi	0	57	43
Una gatta sui tetti di Siena	0	60	40

Anteprime & backstage a cura di Milan & Siena	15	70	15
In difesa del Gotico a cura di Genovesi & Passaro	0	57	43
Salgari e Della Valle avventurieri della fantasia	15	40	45
Sexmarket Ltd. di Di Maio	15	57	28
Indice di gradimento a cura dei lettori	15	57	28

Dati in percentuale



LA RIVISTA DEL FANTASTICO  
**L'ETERNAUTA**

Periodico mensile - Anno XIII - N. 139  
Novembre 1994 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 - testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale 50% - **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Alessandro Benedetti, Stefano Castellani, Stefano Dode, Tito Intoppa, Renzo Rossi, Ugo Traini; **Traduzioni:** Roberto Battestini, Ugo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via F. Domiziano, 9 - 00145 Roma; Tel. 06/54.13.737 (5 linee r.a.); Fax 06/54.10.775 (linea sempre inserita); **Ufficio Abbonamenti:** Tel. 06/54.04.813; **Distribuzione:** Parrini & C. - Piazza Colonna 361 - Roma; **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Roma - La Cromografica, Roma; **Stampa:** Rotocelle S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** Moebius; **Diritti internazionali:** Comic Art

Le testate, i titoli, le immagini, i testi letterari, le traduzioni e gli adattamenti sono protetti da «copyright» e ne è vietata la riproduzione anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza espressa autorizzazione.

Quando risulta specificato i diritti letterari di utilizzazione editoriale e di sfruttamento commerciale sono di proprietà della Comic Art.

Testi e disegni anche se non pubblicati, non si restituiscono.

**Servizio Arretrati:** Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 al n. 105 Lire 6.000 per ciascuna copia, dal n. 106 Lire 7.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 3.200 per ciascuna spedizione.

Gli arretrati fino al n. 59 vanno richiesti alla Edizioni Produzioni Cartoons - Via Catalani, 31 - 00199 Roma.

L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione. Tutte le pubblicazioni editate dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telefax inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.



OGNI MESE IN EDICOLA  
LE STORIE ORIGINALI DI ELZIE C. SEGAR

# Braccio di Ferro

COMICART





# DICK TRACY

di CHESTER GOULD

**ogni mese le avventure  
del famosissimo detective contro  
i più spietati criminali della storia del fumetto!**



**COMICART**

lire 3.000  
128 pagine b/n

**BRIVIDO! SUSPENCE! THRILLING!**